HACKER

cijena: 21,90 kn

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

veljača 1997. broj 23.



SHIVERS 2, FLYING CORPS, FALCON 4.0, LANDS OF LORE 2...

HACKER NAJAVLJUJE

TEMA BROJA: REALMS OF THE HAUNTING

SAVJET VIŠE

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

9 771330 712000



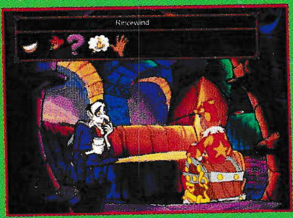
FIFA 97



Master of Orion 2



Screamer 2



Discworld 2



Archimedian Dinasty



Brže od mašte!
STB
LG Electronics Inc.
GoldStar
STB Lightspeed 128 bitna video kartica najbrža na svim testovima
i 17" monitor Goldstar Studioworks 78i - pravi izbor za ljubitelje brzine i boje!
Ve-mil
NOVI TELEFONI!
HR - 10000 ZAGREB, FALLEROVO ŠET. 22, tel./fax: (01) 367-700, 367-701, 366-363, 366-452
Marketing Art

HACKER



Svijet magija i heroja je opet s nama. Ovaj put u ljepšem ruhu, s gomilom novih magičnih predmeta i ratnički raspoloženih spodoba.



Odlična atmosfera popela je Realms of the Hounting na vrh svjetskih top ljestvica.

igre

tema

rubrike

Screamer ćete ovog puta moći igrati u dvoje i na jednom računalu. Kako? Jednostavno, podijelite ekran na dva dijela i imat ćete nešto slično onom u starom Lotusu.



Pogledajte što se događa kad joypad sa PSX-a preseli na PC u Thrustmasterovom stilu.

U ovom smo broju odlučili napraviti za vas pregled najboljih 100 WWW stranica. Zanimljivo je da se nismo odlučivali samo za stranice posvećene igrama, već i one multimedijalnih proizvođača softvera i hardvera. Pridružite se najboljima i pogledajte njihove www stranice zajedno s nama.

hardware

Monitori su svakako jedan od najvažnijih dijelova kompjutorske opreme, a zasigurno i jedan od najskupljih. Sve je to s toga što se kod izrade monitora mora paziti na štetna zračenja i oštrinu slike, koja se, naravno, postiže kvalitetnom elektronikom i katodnom cijevi, još ako je ona Black Trinitron onda znamo da dobivamo samo najbolje. Samo smo za vas testirali 15 inčni Art Media TX1664, 17 inčni TG1882 i 20 inčni TN2185T model, Plug & Play monitore koji nam je ustupila tvrtka Artronic. Vjerujemo da ćete uz našu pomoć, sada znatno lakše odabrati model za se.

OGLAŠIVAČI:

DODATAK:

HACKER
PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
izlazi mjesečno

IZDAVAČ:
JANUS - LINGUA d.o.o.
za novinsko - nakladničku djelatnost
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179
žiro račun: 30105-603-28346

DIREKTOR:
Senka Kušer

TEHNIČKI UREDNIK:
Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK:
Krešimir Mijić

GRAFIČKI UREDNIK:
Silvano Bucić

PRIJELOM:
Vedran Relić

SURADNICI:
Hrvoje Kablar, Miroslav Puljiz, Damir Rukavina, Emil Marmelić, Tihomir Jauk, Miloš Vlaisavljević, Dario Rakovac, Kristijan Žibreg, Patrik Pencinger, Marko Korak, Domagoj Korak, Igor Duić, Robert Gabelić, Berislav Jozić, Luka Mihaljević, Bibor Kiraly

LEKTOR:
Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO:
Melita Šobot

IZRADA FILMOVA I DESIGN:
Studio Janus
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179, 427-883, 429-810

TISAK:
Tiskara Meić
Šenoina 25, 10000 Zagreb
Tel/fax: 01/523-613

ISSN 1330-7126

Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet

E-mail adresa:
hacker@zg.tel.hr

WWW stranice:
http://www.tel.hr/hacker

Bok svima,

u prošlom smo broju Hackera pripremili za vas velik broj najava i informacija, a već u ovom broju slijede opisi koji bi trebali zadovoljiti i najizbirljivije ljubitelje igara. Electronic Arts nam je u ovom broju predstavio nastavak popularnog EA Sports serijala pa će tako ljubitelji sporta moći pročitati što nam novoga donose NHL '97 i FIFA '97. U ovom Hackeru smo za temu broja jednoglasno odabrali Realms of the Haunting, igru koja je za mnoge poznavatelje igara predstavila ugodno iznenađenje. Gremlin je ovu igru napravio poboljšanom tehnikom koju smo upoznali u Normalityu i treba istaknuti njenu prednost koja omogućava igračima da je pokrenu i ugodno odigraju i na slabijim računalima. Isto tako, u ovom broju izdvajamo i zanimljive najave od kojih će vas najviše privući najava za dugo očekivani Lands of Lore 2. Ovaj Hacker uvodi i nekoliko novih stranica koje će vam iz broja u broj predstaviti CD naslove koje možete potražiti u trgovinama, a koji će vam poslužiti kao dodatna zabava ili pomagalo pri učenju. Nadamo se da će i u ovom broju svatko pronaći zanimljivost za sebe i da ćete nas i ovoga puta sa zadovoljstvom čitati.

Pozdravlja vas vaše uredništvo!

+++ pisma čitatelja +++

Pozdrav redakciji!

Pišem vam drugi put i ovom prigodom bih se ispričao Zeni i ostalim Amigašima na omalovažavanju njihove ljubimice u mojem pismu objavljenom u 19. broju.

A sad krenimo s pohvalama i kritikama:

1. Ne mijenjajte cijenu svaki broj! Svaki put kad idem kupiti Hacker (koji kasni "samo" desetak dana) cijena je druga, odlučite se već jednom!

2. Gdje je davno najavljeni CD prilog?

3. Molim vas pripazite malo što radite, objavili ste potpuno istu Hackermaniju u 20. i 21. broju!

4. Imam HP Deskjet 660C printer kupljen prije godinu dana i sa njim nisam dobio drivere za W95 već samo za 3.xx. Probao sam u "Add new hardware" ali tamo nije priložen ovaj model. Mogu li naći ove drivere na Hawlett Packardovoj Web stranici! Ako mogu, volio bih da objavite adredsu.

5. Kako se u 3d Studiu kreacija prebacuje u GIF ili BMP format?

Kec iz Splita

Na našu je adresu pristigao velik broj vaših pisama u kojima nas pitate zašto svakom broju Hackera mijenjamo cijenu. Razlog je jednostavan - to nam omogućava jednostavniju kontrolu prodaje i s obzirom da bismo vam morali objašnjavati niz razloga koji to uvjetuju, morat ćete se zadovoljiti sa takvim odgovorom. Dakle, nije nam želja zbunjivati čitatelje ali vjerujte, potez je dobar po vaš list i to bi vas treblo zadovoljiti kao dovoljan argument. Druga je tema naš "davno najavljeni" CD. Nije nikakva tajna da razmišljamo o CD-u uz časopis ali isto tako, mrate biti svjesni da takva odluka za sobom povlači i brojne organizacijske, tehničke...izmjene, poskupljenje koje ćete osjetilit mnogo više nego naše mjesečne izmjene koje vas ljute a odnose se na 10-20 lipa...Dakle, planiramo CD i bit će CD ali tek kada procjenimo da to možemo učiniti na najbolji mogući način. Odgovor na tvoje treće pitanje vjerojatno pretpostavljaš, radi se o grešci koja nam se potkrala što nas ne opravdava ali da vas razveselimo - Hackermanija će dobiti od sljedećeg broja jednu stranicu više. Za kraj, rješenje problema oko pisača pokušaj pronaći kod poduzeća Hermes plus koje je ovlašteni distibuter za Hewellt Packard u Hrvatskoj (broj telefona ili adresu potraži na reklami u Hackeru).

Štovano uredništvo,

čitam vaš časopis od petog broja i zaista ste dobri, za svaku pohvalu.

Imam nekoliko prijedloga, želja i primjedaba:

1. Predlažem da uvedete CD ili disketu sa shareware igrama.

2. Bilo bi dobro časopis pakirati u najlonsku foliju - tako ne bi mogli ispasti kuponi ni dodatne stranice. Npr. sa 19. brojem nisam dobio drugi nagradni kupon pa nisam mogao sudjelovati u nagradnj igri.

3. Volio bih da povećate rubrike Hackermanija i Savjet više.

4. Volio bih da objavite rješenje igrice Monkey Island 1 i da objavite poster Warcraft 2.

Ivan iz Zagreba

Štovano uredništvo,

ovo pismo pišem ponukan rubrikom Pisma čitatelja, koju volim pročitati. Prije nego vam uputim kritike, htio bih napomenuti da sam dobro obaviješten glede zabavne informatike. Pretplatnik sam najuglednijih svjetskih časopisa, kao npr. Computer Gaming World. Kao dobro obaviješten, mogu ustvrditi da ste spori. Naime, igre koje vi tek najavite u CQW-u su već zaboravili i da su opisivali. Mogu pretpostaviti da ćete se pravdati kasnijim stizanjem igara u Hrvatsku negoli u SAD i Njemačku, ali nije stvar u tome. Po mom mišljenju, vaša je najveća greška što ste se povezali s lokalnim dilerima softvera. Opisujući igre koje oni imaju u prodaji, oni dobiju reklamu, vi časopis. Profesionalni časopis treba biti povezan s proizvođačima softvera izravno.

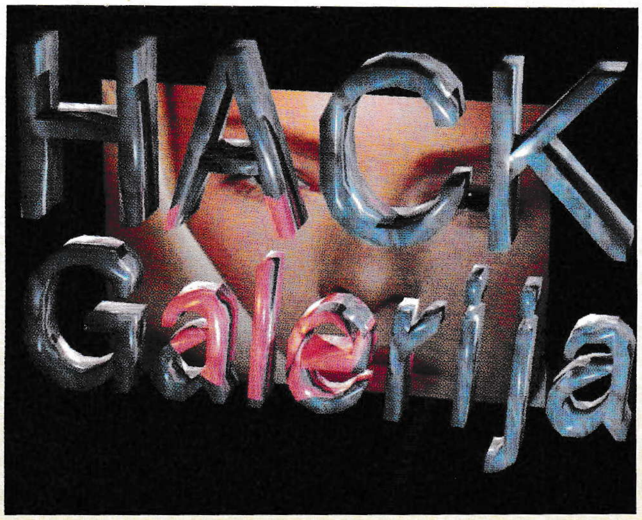
Moja druga primjedba ide na opise igara koji su: PREKRATKI+PREŠTURI= NEDOVOLJNO. Uzmimo, npr. Warhammer, prvi je opis zaista bio vrlo površan, da biste ga opet opisali u Savjetu više isto tako nekvalitetno.

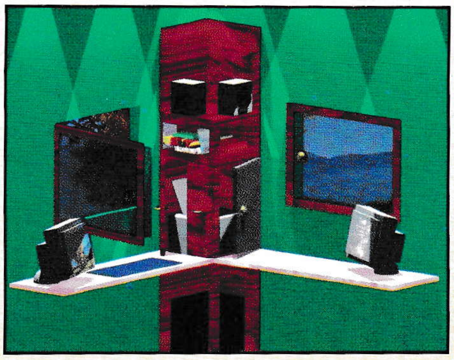
Zagovaram CD demo i shareware izdanja uz vaš broj, no to ne bi trebalo utjecati na cijenu. Izbacite sve učionice i sve ostalo što nije vezano uz informatičku zabavu. Vratite strip!

Shvatite moje kritike i sugestije dobronamjernima,

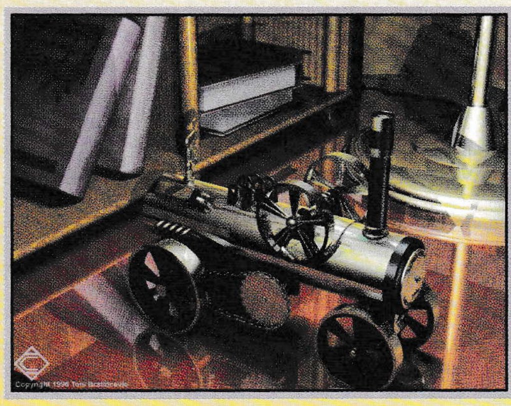
Vaš Domagoj iz Osijeka

Hacker je trenutno, i po prodaji i po nakladi, drugi informatički časopis u Hrvatskoj. Zašto to govorimo iako se nikada do sada nismo hvalili takvim podacima za razliku od većine ostalih novina koje stalno ističu nekakve senzacionalne podatke o nakladi, prodaji, aktualnosti...? Zato jer želimo da nas shvatiš ozbiljno. Novine koje gotovo svaki broj rasprodaju svoju nakladu ne mogu temeljiti svoju politiku na ilegalnim izvorima informacija, neprovjerenim podacima ili svoje aktualne vijesti kreirati iz nekih tuđih, inozemnih arhiva. Svaki časopis ima svoju uređivačku politiku pa tako i naš. Vijesti koje objavljujemo su točne onoliko koliko nam to potvrde najprovjereniji izvori što znači, izravni proizvođači ili distributeri. Isto tako, sav materijal za objavu u novinama dobivamo od ovlaštenih osoba (poduzeća) te uopće ne razumijemo odakle si došao do navedenih zaključaka. S druge strane, ističemo kako je svaka Tema broja u časopisu apsolutno u trendu sa svim sjetskim događanjima i časopisima iste tematike, objavljujemo 90% naslova koje objavljuju SVI SVJETSKI časopisi (ponekad i prije njih) i uopće ne vidimo razloga tvom nezadovoljstvu. Za kraj treba reći kako ne uspijevamo uvijek objaviti sve vijesti i zanimljivosti koje su aktualne za tekući mjesec pa ih, prema procjeni njihove aktualnosti, ostavljamo za objavu u sljedećem broju. Ukoliko si pak nezadovoljan kvalitetom ili duljinom opisa u časopisu, razmisli samo koliko bi igara bilo opisano opisano u Hackeru kada bismo im posvetili više od dvije stranice?! Tek tada biste bili uskraćeni za količinu informacija.





Autor:	Hrvoje Licitar
Starost:	15
Platforma:	PC P5/90, 16MB
Program:	3D Studio 4.0

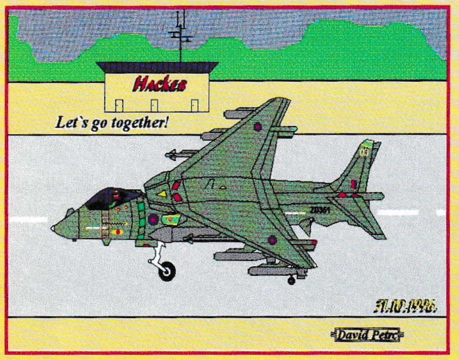


Autor: Toni Bratinčević
Starost: 19

"Mislim da su ove slike pravi primjer kako se s POVRay-om i Moray-om, tj. shareware programima mogu postici izuzetno realne i kvalitetne slike."

Toni je svoje radove napravio na svom PC486DX4/100, 24MB.

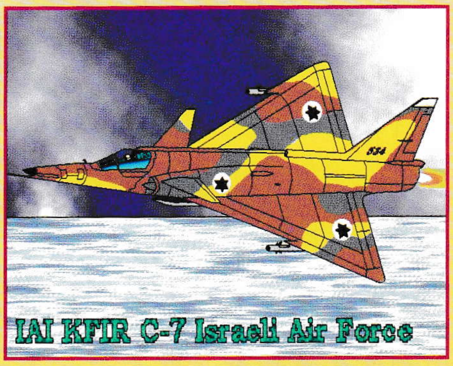




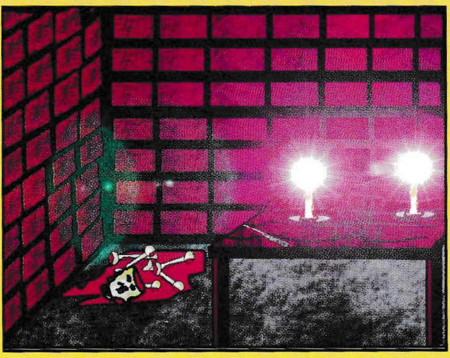
Autor:	David Petrc
Starost:	15
Platforma:	PC 486DX4/100, 8MB
Program:	Paintbrush



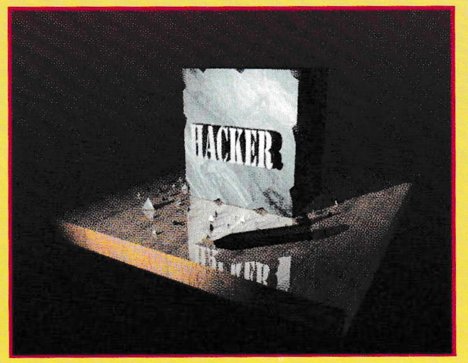
Autor:	Miroslav Musa
Starost:	23
Platforma:	PC P5/166, 16MB
Program:	Paint Shop Pro



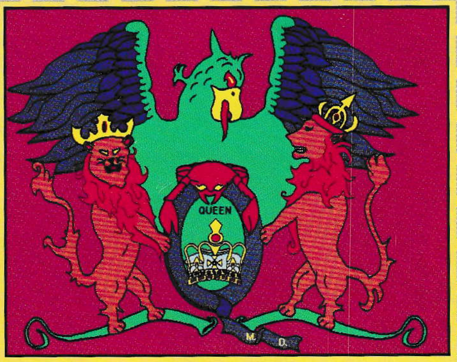
Autor:	Igor Vukmirović
Starost:	14
Platforma:	PC 486DX2/66, 4MB
Program:	Photo Styler 1.03



Autor:	Mislav Muršić
Starost:	11
Platforma:	PC486DX4/100, 16MB
Program:	Photoshop 3.0.5



Autor:	Nino Krvavica
Starost:	14
Platforma:	PC486DX4/100, 8MB
Program:	3D Studio

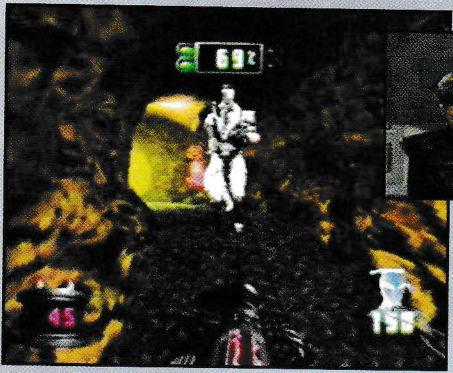


Autor:	Mirko Duić
Starost:	16
Platforma:	PC 486DX2/66. 4MB
Program:	PaintBrush

Info

Disruptor

Playstation





Disruptor je prava 3D akcijska igra gdje osim običnog oružja, kakvo smo dosad susretali u takvim igrama, možete koristiti i snagu misli. Pošto se sve odvija u dalekoj budućnosti, pomoću misli možete izvlačiti energiju iz protivnika ili je pak koristiti za ozdravljivanja. Upravljanje i snagu svog uma možete poboljšavati i pojačavati ako budete više vježbali i tako stjecali iskustvo. U igri postoji 13 nivoa na raznim svemirskim stanicama i planetima sličnim Zemlji. Napredujući, bit ćete nagrađivani i zanimljivim video sekvencama koje će vas voditi kroz priču. Iako na Playstation konzolama uglavnom vladaju utrke i tučnjave, Disruptor je na PSX donio ono čega je na PC-u već toliko da pomalo postaje dosadno.

Universal Interactive

NCAA Football Gamebreaker

PSX





Američki nogomet kod nas baš i nije praćen sport, ali za onih nekoliko manijaka koji se razumiju u sva pravila ovog nasilnog sporta spominjemo novu Sonyjevu igru napravljenu za njihovu konzolu. Možete igrati egzibicijsku utakmicu, turnirsku sezonu ili bowl. Možete osvojiti i određene nagrade za najbolju obranu, šut, akciju i sl. Ako igrate protiv računala, tj. konzole, onda možete birati jednu od četiriju težina. U igri vam se pruža na korištenje oko pedesetak napadačkih i obrambenih taktika. Brzinu igre možete sami odrediti, kameru postaviti kako vama odgovara, a možete je i mijenjati tijekom igre. Ako ste i vi jedan od gore navedenih, zavalite se u naslonjač, opskrbite se hranom i pivom i uživajte.

Sony

Galaxian3

Playstation







Igra je konverzija igre koju ste mogli igrati u velikim svjetskim igraonicama. Naime, originalna je igra rađena na 80 SGI stanica, a igrala se na Onyxima s dva procesora i 256 Mb rama. Sve se iscrtavalo sa 1,2 Gb po sekundi na 16 projekcijskih ekrana, pozadina je čitana s LaserDisca, a digitalni zvuk vas je dizao iz sjedalu. Ta je igra sada napravljena i za vaš PSX, ali ne očekujte baš potpuno istu stvar. Jedino što je još bolje nego na originalu je igrivost, ali i dalje je nećete igrati više od par dana. Kretat ćete se unaprijed renderiranim terenom i pomoću nišana gađati loše momke. Ako stignete do kraja, moći ćete uništiti šefa ili generator i to je sve. Ako volite igre u kojima mozak možete ostaviti u susjednoj prostoriji, onda nabavite Glaxian3, u protivnom nabavite nešto zanimljivije.

Namco

Front Page Sports: Golf

PC CD





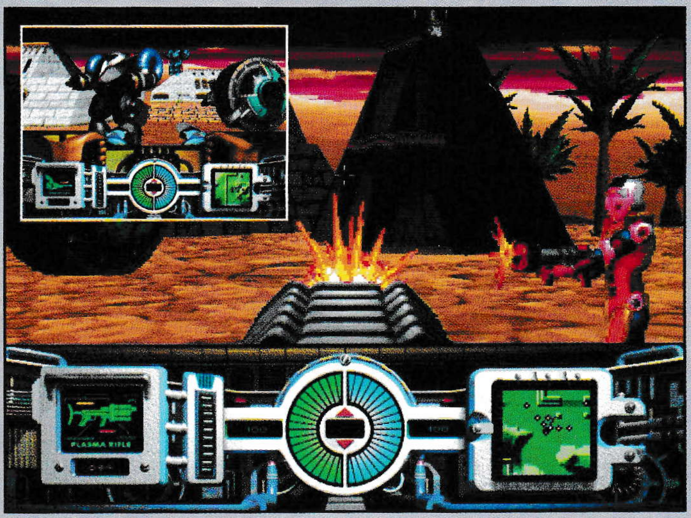
Sierra je pridodala još jednu sportsku simulaciju svojoj Front Page Sports seriji igara. Tako se uz već postojeći američki nogomet, bejzbol, udičarenje i sl. sada možete prošetati prekrasnim travnatim terenima i ubaciti bijelu lopticu u crnu rupicu. Sierra se hvali svojom novom TrueSwing tehnikom udaranja loptice koja je po njima nešto najbolje što se moglo dogoditi golf igrama na računalima. Usto, hvale se i odličnim 3D zvukom i pametnom lopticom koja točno zna na kojoj se podlozi nalazi i kako se treba ponašati na njoj. Nije im dosta hvalisanja pa nude 12 različitih tipova igranja za dva poznata golf kluba, a spominju i umreženo igranje. Sierr tvrdi da je njihova golf simulacija najbolja, a to ćemo provjeriti u skoroj budućnosti.



Sierra On-Line

Ashes to Ashes

PC CD

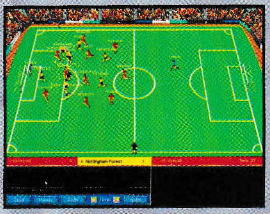


Corel se ugledao na veliki Microsoft okrenuvši se tržištu igara pa je tako njihov odjel Corel CD Home napravio ovu igru koja i nije baš najblistaviji Corelov početak. Uvodnu priču neću ni spominjati jer je već toliko put viđena da ćete se najvjerojatnije zapitati kakvi li su je scenaristi stvarali. Treba reći da je ovo još jedan Doom klon, što znači da ni na tom polju Corel nije bio ništa inventivniji. U stvari, ova igra nema ništa po čemu bismo je mogli pamtiti. Idete uokolo, pucate na ružne likove i to je sve. Mislite da je bar u multiplayer modu nešto zanimljivija? Pazite sad ovo: Ashes to Ashes uopće NEMA multiplayer mod. Corel je ovime zbilja upropastio svoj početak na igraćem tržištu. Ako ste zbilja pravi Doom fanatik, i prešli ste sve Doomolike igre, onda zaigrajte i ovu. I nemojte reći da vas nisam upozorio.

Corel CD Home

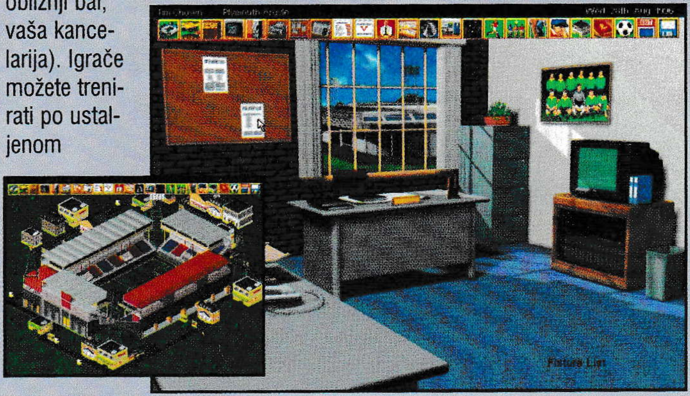
Ultimate Soccer Manager 2

PC CD



Ljubiteljima vođenja i upravljanja nogometnim klubovima na računalu stiže još jedna Sierrina poslastica. Volite li nebrojene mogućnosti za treniranje, detaljan raspored igrača na terenu, SVGA grafiku, jednostavno sučelje, namještanje utakmica, biranje predmeta i suvenira koje ćete prodavati u trgovini za navijače, onda je Ultimate Soccer Manager 2 igra koju ste čekali cijeli život. Na samom početku odabirete broj igrača (do osam njih) i klub kojim ćete upravljati. Na glavnom je ekranu vaš matični stadion i popratni objekti (parkiralište, obližnji bar, vaša kancelarija). Igrače možete trenirati po ustaljenom dnevnom rasporedu ili svakog igrača posebno. Pogled na tijek utakmice je nešto dosad najbolje viđeno u menadžerskim nogometnim simulacijama. Možda ne tako krcat statistikom kao Championship Manager 2, USM2 će zasigurno naći svoje poklonike.

Sierra On Line

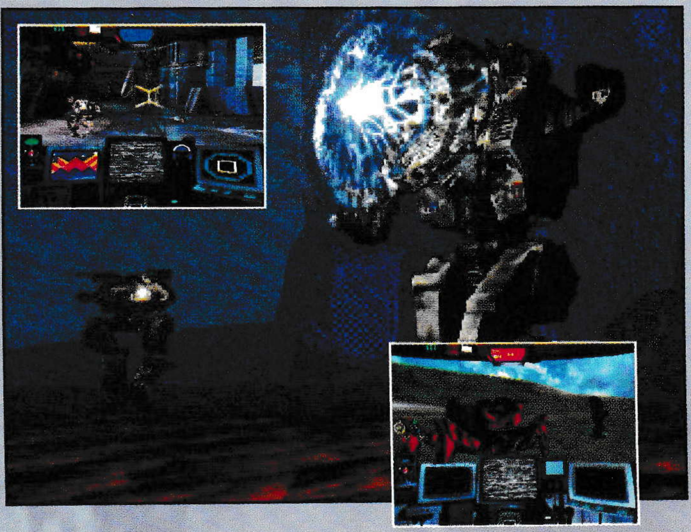


Steel Legions

PC CD

Ova 3D SF igra kombinira elemente strategije i vrlo dinamične borbe na slučajno generiranom terenu većem od 2500 kvadratnih kilometara. Misije se također slučajno generiraju tako da nikada nećete igrati istu igru. Na Zemlji u budućnosti ponestaje prijeko potrebnih minerala i dolazi do borbe među korporacijama. Borbu vode pomoću velikih robota kojima upravljaju specijalno obučeni piloti. Već pogađate, i vi ste jedan od tih plaćenih pilota. Ovu igru možete igrati na dva načina - kao strategiju ili kao akcijsku borbu. Igru karakterizira i izvrstna umjetna inteligencija koja svakom liku daje pravo da razmišlja, sam donosi odluke i odgovara za njih. Ovakav tip igara mora, dakako, pružati mogućnost umreženog igranja i Steel Legions po tome nije iznimka, ali je iznimka po tome što u mreži može igrati čak 100 igrača. Ludnica, samo trebam još pronaći takvu mrežu, skupiti 100 ljudi i onda si dati oduška!

Eidos Interactive



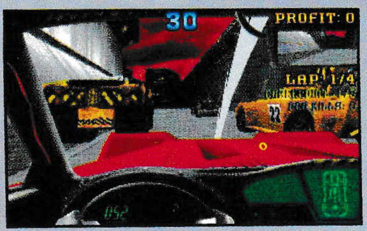
Carmageddon

PC CD Mac



Početkom ove godine SCi bi trebao predstaviti svoju novu 3D igru u kojoj biste trebali izigravati kralja ceste. Carmageddon nije obično utrkivanje automobilima. Uz još 25 drugih manijaka poput vas, trebat ćete u pet različitih okruženja što prije stići do cilja. I ne samo to, poželjno je riješiti se protivničkih vozila i tako dobiti kredite. Stignete li do kraja staze, tim kreditima moći ćete popraviti svog ljubimca i kupiti poboljšanje i oružje. Ništa novo, takvih smo igara vidjeli na desetke. Najzanimljivije je kod Carmageddona to što možete kad vam je vozilo jako uništeno, zaletjeti se u protivnika, ostaviti svoju krntiju sa strane i ukrasti njegovo vozilo. Naravno, to ne bi bilo to kad Carmageddon ne bismo mogli igrati i u mreži.

Sci



Fred Fish 2

PC CD Mac





Pred nama je uskoro druga avantura u kojoj pratimo dogodovštine Freddi Fisha. Ovaj put Freddi i njegov frend Luther idu u školu, ali u školi će biti mnogo zanimljivije ovog puta. Naime, duh je provalio u školu i oduzeo sve igračke djeci. Tako Fredi i Luther moraju složiti duhu zamku i vratiti sve ukradene igračke vlasnicima. Fredi i Luther će morati igrati razne igre, neke su i logičke, a neke arkadne, da bi mogli ići dalje. Igra je prije svega namijenjena mlađoj djeci, u prvom redu zbog svoje grafike, a moći će te naučiti i 50-ak novih pjesmica. Za ovu igru neće vam trebati više od obične 486-ice, pa ako imate nekog mlađeg u obitelji ili se vi tako osjećate, krenite u lov na zločestog duha.



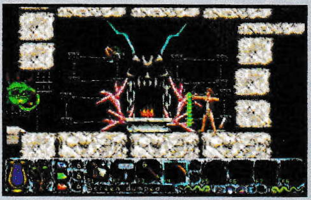
Humongous Entertainment

Inner Worlds

PC CD

Ovu igru spominjemo prvenstveno stoga što je njena izrada tekla na vrlo zanimljiv i neobičan način. Sleepless Software je programere, glazbenike, grafičke umjetnike i ostale ljude potrebne pri izradi jedne igre skupio preko Interneta. U raznim Usenet grupama pronađeni su zainteresirani ljudi u sedam zemalja s tri kontinenta i krenulo se na izradu igre. Ljudi koji se nikad nisu vidjeli napravili su platformsku igru Inner Worlds. U ulozi Nikite (nije ona na koju ste pomislili), koja se može pretvoriti iz čovjeka u vuka i obratno, morate prijeći mnogo nivoa da biste ostvarili nešto što zapravo nije ni bitno za samu igru. Osim što ćete moći biti vuk, pruža vam se mogućnost bacanja raznih čarolija. Animacija u igri je jako dobra, samo što dojam cijele igre kvari sada već zastarjela rezolucija od 320x200. U svakom slučaju, ova će vas igra zabaviti na svojih 27 nivoa u već pomalo zaboravljenom svijetu 2D platformskih igara.

Sleepless Software





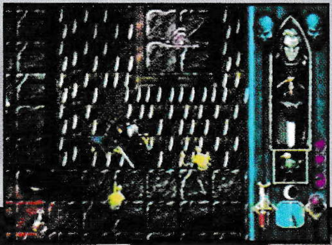


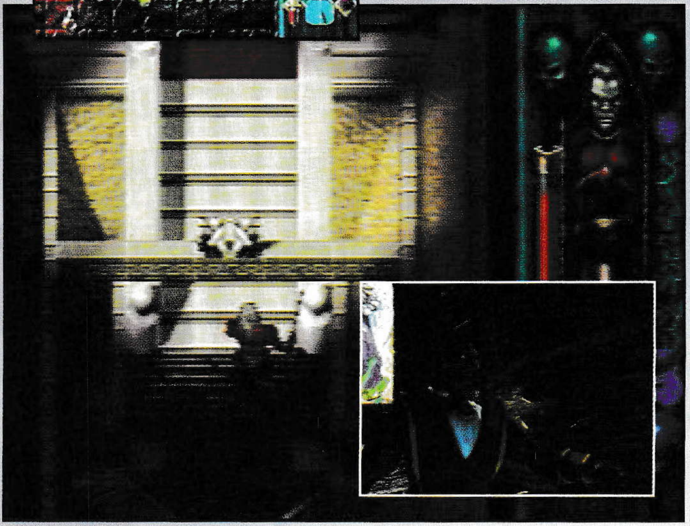
Blood Omen: Legacy of Kain

PSX

Naš junak Kain nije imao sreće i već na početku biva ubijen. Ali uz pomoć magije uskrsnut će kao vampir i zadaća mu je ubiti sve krive za njegovu smrt. Pogled na igru je iz zraka i gledate junaka kako tamani sve redom. Putem će, osim svježe krvi, moći skupljati i razna poboljšanja koja će mu život vampira učiniti podnošljivijim. Igra je vrlo morbidna, ima mnogo masovnog ubijanja i gadnih scena, ali to današnji igrači traže, zar ne? Između pojedinih dramatičnih trenutaka, pojavljivat će se renderirane FMV scene. Zvuk je odličan, a čut ćete i duboki glas pripovjedača koji će vam objasniti što vas sve čeka. Ako imate kod kuće PSX konzolu, a ne smetaju vam lokve krvi, onda svakako nabavite ovu zanimljivu igru.

Crystal Dynamics

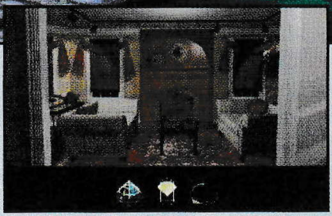




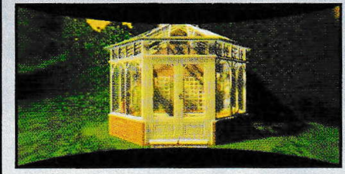
Amber: Journey Beyond

PC CD





U ovoj je igri sve što se zbiva oko vas natprirodno. Duhovi, život poslije života i druge neobjašnjive stvari čine ovu avanturu jedinstvenom i zanimljivom. Nakon napornog dana stižete kući, pročitate nove e-mail poruke i saznate da vas pozivaju neka pratite i pazite dr. Roxanne jer je napravila uređaj za praćenje paranormalnih pojava i testirala ga na sebi. Vi ćete se uputiti njenoj kući i pretražujući je biti svjedoci mnogih čudnih događanja. Igra se odvija iz vaše perspektive s jako lijepom renderiranom SVGA grafikom. Da biste se osjećali još nelagodnije igrajući ovu avanturu, pripomoći će i pomno uglazbljena glazba i zvučni efekti. Igračko sučelje je jedno od najjednostavnijih dosad pa ne biste trebali imati nikakvih problema. Stravični ugođaj koji ova igra nudi natjerat će vas na spavanje s upaljenim svijetlom.





Graphic Simulations

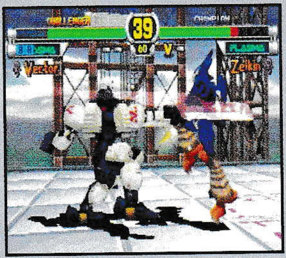
Star Gladiator

Playstation



Ludi naučnik načinio je strašno opasno oružje i želi zavladati cijelim svijetom. Hm, čini mi se ova priča poznatom. Ništa zato, tu ste vi da svojim PSX-om spasite svijet od ludog naučnika i vratite sve u prijašnje stanje. Star Gladiator je prva Capcomova 3D tučnjava i to vrlo uspješna. Kamerom pratite tučnjavu bočno, a ona zumira tijekom borbe baš kao i u Tekkenu. U Star Gladiatoru birajte jednog od 9 ponuđenih likova sa svih strana galaksije - robota, čovjeka-dinosaura, nekoliko ljudskih osoba pa i velikog medvjeda. Svaki od njih ima specifično oružje. Osim običnih poteza, tu su dakako i specijalni combo udarci. Uza sve to, Star Gladiator mogu igrati dva igrača u paru.





Capcom

Star Trek: Voyager

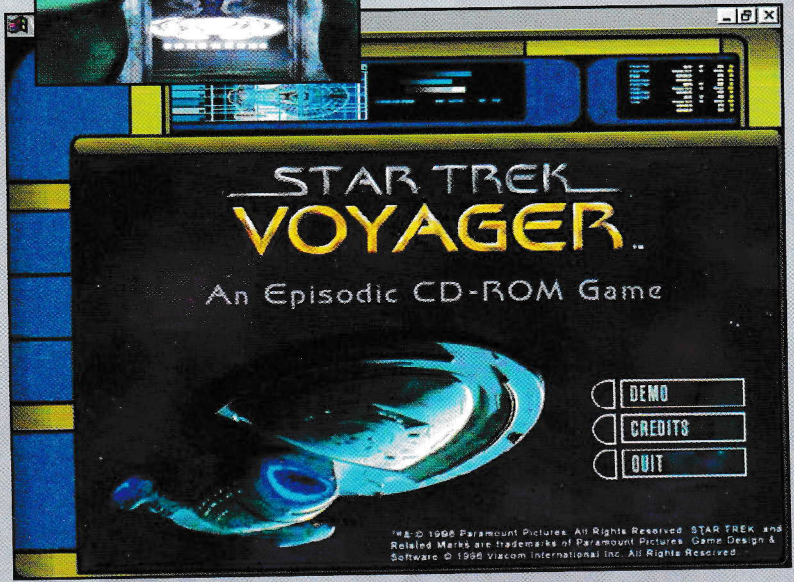
PC CD

Na HTV-u je upravo započelo emitiranje SF serije Star Trek: Voyager. Ako vam se serija svidi, uskoro ćete moći igrati i istoimenu igru rađenu prema seriji. Putujući i zapovijedajući Voyagerom, susretat ćete mnoge svemirske rase. Neke će vam pomogati, a neke će biti neprijateljski raspoložene prema vama. Kontaktirajte s alienima, rješavajte teške svemirske zagonetke i zadaće te se nekoliko puta okušajte u borbi svemirskih brodova. Pripadnici sekte Kazon će vas napasti na samom početku i oteti vam neke članove posade. Tragajući za njima, vrlo skoro shvatit ćete da se tu kriju i neke veće stvari. Engage!



Viacom New Media





Lands of Lore 2: Guardians of Des

Domagoj Korak

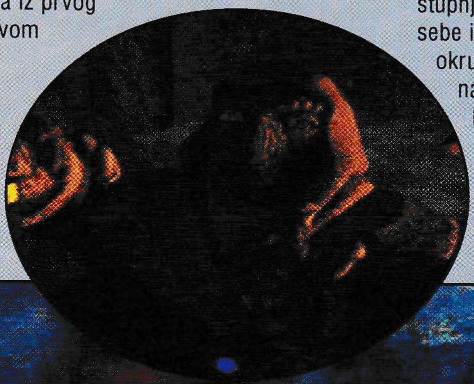


Ovaj tip gore trebao bi vas uplašiti. BUUUU!

Westwood Studios je poznat proizvođač igara, poznatiji po kvaliteti svojih proizvoda nego po njihovoj kvantiteti. Stoga smo i na nastavak Lands of Lore čekali skoro tri godine i vjerujte, čekanje se isplatilo.

Westwoodov Lands of Lore: The Throne of Chaos bila je igra koja je svojom zanimljivom pričom držala budnim cijele noći ljubitelje RPG (role playing game) igara, a svojim je jednostavnim sučeljem privukla mnoge koji za RPG nisu nikada ni čuli. Zato su mnogi koji su se u prvi Lands of Lore zaljubili, potajno očekivali da stigne i njihova druga ljubav. Westwood je puno vremena proveo na izradi ovog nastavka ali sve zbog toga da bi u cijelosti zadovoljio igrače.

Sjećate li se stare, ružne vještice Scotie kvrgavog nosa iz prvog Lands of Lore? U ovom nastavku ste u ulozi njenog sina Luthera. Luther je protjeran u pećinu na samom kraju kraljevstva a vi mu trebate pomoći pronaći sudbinu. U traganju za njegovom tj. svojom sudbinom, kretat ćete se kroz različite lokacije, kao što su prašume, mračni hramovi, stari gradovi i podzemni tuneli. Guardians of Destiny po mnogo čemu obećaje da će postaviti RPG žanr na novi stupanj. Krenimo redom. Po onome što nam ova igra pokazuje, ali i po ostalim Westwoodovim naslovima, možemo zaključiti da Westwood Studios vjerojatno ima najbolje grafičke umjetnike nego sve tvrtke koje se bave razvojem igara. U igri imate slobodu kretanja i svih 360 stupnjeva, gdje se možete okretati oko sebe i razgledavati okolinu koja vas okružuje. Sve je renderirano i to u najvišoj kvaliteti a rezolucija u kojoj se igra odvija je 640x400 (za one sa slabijim računalima postoji i mogućnost igranja 320x200). U Guardians of Destiny čut ćete zvuk new age glazbenika Davida Arkenstonea, koji će vas u cijelosti uklopiti u okruženje igre a ono što ćete osjetiti prilikom igranja je odlično ugrađena umjetna inteligencija. Vaši neprijatelji su jako snalažljivi i pametni pa stoga, ako napadnete nekog slabijeg od sebe, on će dati petama vjetra ali će se i ubrzo vratiti s gomilom svojih frendova bezobrazno vam se smiješeći u lice.







Evo još jednog simpatičnog lika koji će se potruditi da vam zagorča život i sputa vaše napredovanje u igri.



Pogled u lijevo i jasno vam je da Westwood Studios opet postavlja standarde bar što se grafike tiče.

! Guardians of Destiny je igra u kojoj ćete moći putovati kroz čudne, mistične krajeve, susretati zanimljive ljude, čudesa i neprijatelje.... Što bi više čovjek mogao poželjeti?

tiny



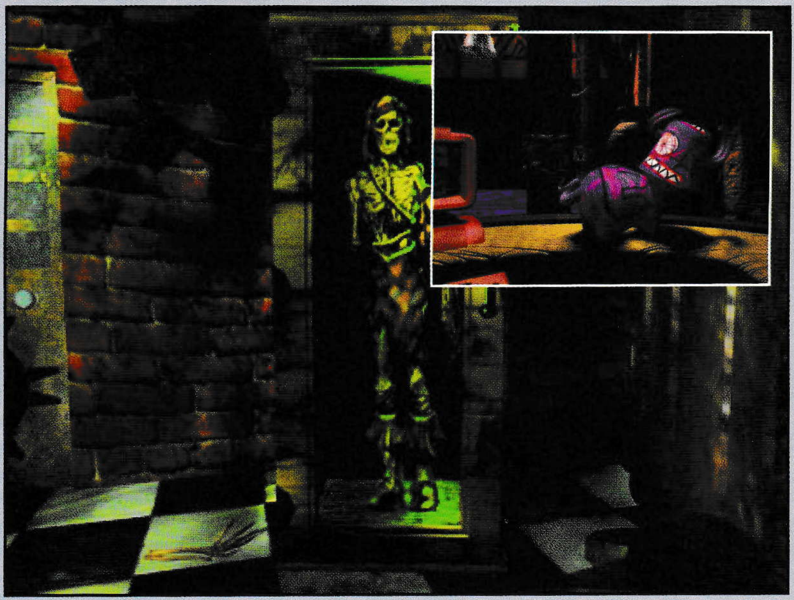
Ako ga na kraju ipak uspijete pobijediti, neprijatelj će vas moliti za milost. Da li ćete ga ostaviti na životu ili ne, nije svejedno, jer će se kroz igru registrirati sve vaše odluke i potezi, što će odrediti vašu sudbinu. Ako pak želite biti bad guy, moći ćete se iživljavati na svojim protivnicima pomoću više od 80 raznih efektnih čarolija. I što još reći o Lands of Lore 2: Guardians of Destiny, najnovijoj igri koja nam daruje Westwood Studios, nego da će u jednom od idućih brojeva Hackera biti detaljno pregledana, izmjerena uzduž i poprijeko, te ocijenjena bez milosti.

Kao i u svakom FRP-u, i ovdje je gomila lokacija; još kad znamo da su ih radili crtači Westwood Studia, možemo zadovoljno početi trljati ruke.





Ovaj kostur je nekada bio čisto lijepi primjerak homo sapiensa. Sada je lijepi primjerak homo skeletusa.



Shivers 2

Nakon ne baš previše zamijećene i uspjele igre, Sierra je povukla potez kojeg zaista nismo očekivali - njen nastavak.

Domagoj Korak

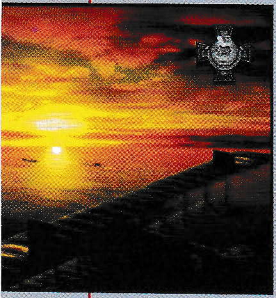
Mjesto radnje ove avanture je Cyclone, Arizona (broj stanovnika: 201). Cyclone je gradić smješten u jednom zabitom kutku Arizone i već po pravilu, u toj ste se zabiti našli i vi, ovaj put u potrazi za prijateljima iz rock banda koji su baš na kraju svijeta odlučili snimiti svoj video spot. Nestaje im svaki trag i mislim da već pogađate što vam je činiti.

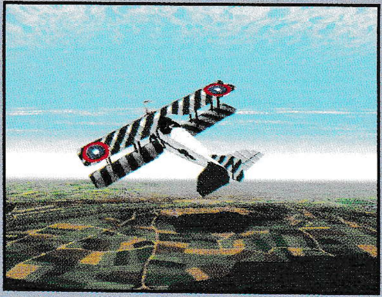
Vaš zadatak neće biti nimalo lak. Na raznim mjestima morat ćete dobro proučavati sve pojedinosti želite li naści i najmanji trag koji će vas odvesti do prijatelja (čak i video spotovi koje su vaši prijatelji uspjeli snimiti duboko u sebi skrivaju neke poruke). Zato, dobro otvorite oči i naćulite uši jer vam sve može biti od pomoći. Lutajući pustim ulicama srest ćete i maskiranu osobu koja sebe zove Darkcloud. On je neki zločko koji vas vreba na svakom koraku i ostavlja vam poruke i zagonetke, a vi ih morate riješiti želite li ići dalje. U igri ćete razbijati glavu rješavanjem 50 teških zagonetaka, a tu je i duh koji će putovati s vama i povremeno vas uputiti što činiti. Ali duhovi, kakvi već jesu, vole se i zabaviti pa će vas katkad odvesti u krivom smjeru, stoga vrijedi pravilo - vjerujte sami sebi.

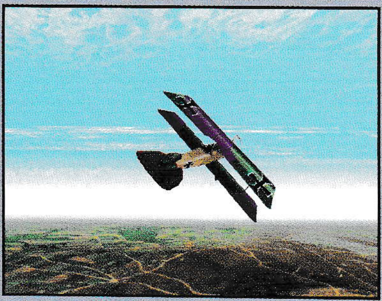
Kroz igru ćete se kretati u svih 360 panoramskih stupnjeva a da biste što kvalitetnije doživjeli svijet koji vas okružuje, i zvuk u igri ima veliku ulogu. Glazba je čistokrvni rock, napisana specijalno za Shivers 2 a ne zaboravite da ćete vidjeti i nekoliko video spotova.

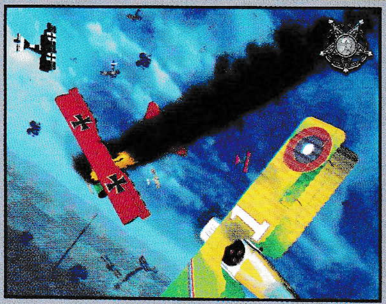
Na samom kraju igre čeka vas jedan od tri moguća završetka. Kako će vaš posjet Cycloneu završiti, hoćete li naći prijatelje i sve ostale pojedinosti, saznat ćete tek kada se igra pojavi u prodaji.

! Shivers 2 je igra obavijena indijanskom ikonografijom. Stari predmeti, indijanska groblja i mistika nalaze se svuda oko vas i sigurno se nećete dosađivati.









Flying Corps

Domagoj Korak

Biti pilot borbenog zrakoplova u Prvom svjetskom rata i danas, velika je razlika. Uz radare, samonavodeće projektile, satelitske snimke terena i hrpu elektronike, upitna je današnja uloga pilota. Ali nekad davno, nije bilo tako.

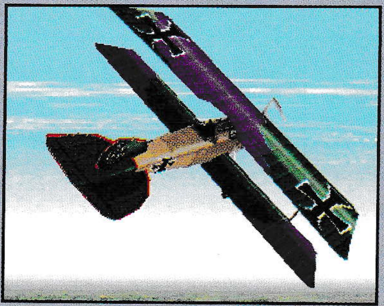
Nekoć, u doba Prvog svjetskog rata, naši djedovi i pradjedovi letjeli su na drugčijim letjelicama negoli su današnje. Nekoć je bila presudna vještina i hrabrost pilota. To ćete i vi morati pokazati u novoj simulaciji koja nam skoro dolazi iz tvrtke Empire Interactive.

Jednim se igračima sviđaju jednostavne simulacije, a jedni su ovisnici o onim što stvarnijim, životnijim. Flying Corps bi se trebao sviđati i jednima i drugima jer za svaki zrakoplov postoje dva načina letenja. Jedan je namijenjen početnicima, a drugi će i vlasnicima letačkih dozvola zadavati problema. Pomoć pri letenju riješena je vrlo zanimljivo - digitaliziranim govorom, kojim su predstavljene vaše misli, upućivat će vas što treba činiti. Na izbor će vam biti 4 različite vojne operacije i 6 zrakoplova da ih obavite. Moći ćete odabrati ulogu nekog poznatog pilota iz Prvog svjetskog rata. Čim dosegnete rang kapetana, moći ćete složiti eskadrilu, odabrati pilote i odrediti im što će činiti. Budete li iznimno dobri i postanete letačkim asom, svoj ćete zrakoplov moći obojati po želji. Za one koje se žele okušati sa svojim letačkim (ne)prijateljima, postoji i mogućnost igranja preko modema ili serijske veze. Teren u Flying Corpsu je izrađen po vojnim kartama i snimkama iz doba Prvog svjetskog rata. Pošto izgled terena ima važnu ulogu kod navigacije i taktike, dečki i cure koji su radili igru najviše su vremena i truda potrošili upravo na to. Čak su odlazili na prave lokacije i snimali ih, samo da bi što bolje napravili teren. Sve što je ispod vas načinjeno je kao u stvarnosti. Možete letjeti ispod mostova, sakriti se u usjeklinu ili prateći cestu doći do naselja.

Želite li i vi uživati u nebeskim prostranstvima, nabavite igru čim se pojavi na tržištu (a to će biti vrlo skoro), nabavite kožnu kapu i naočale i ne zaboravite se vezati prije polijetanja.

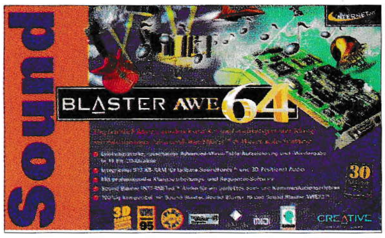


Pogled na vaš Sopwith Camel izvana. Možete uživati u svojim akrobacijama, a usput i gledati kako vam vjetar vijori šalom.

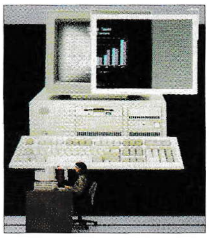


MelComp

Odaberite • mi imamo sve što trebate



Creative Sound Blaster - AWE 64
512 KB RAM za Sound Fontove
3D Audio, INTERNETed



3M AF200L
zaštitni stakleni
filter



US Robotics Sportster
28.8 PCMCIA Card Faxmodem
besplatna nadogradnja na 33.6



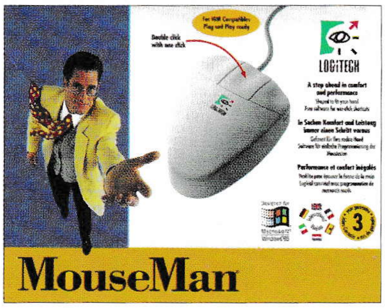
Ručni skener u boji Qtronix A4
800 dpi



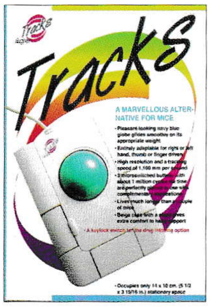
Sound Pro 16 bit
+ IDE int.PnPlay



Microlink Faxmodem
33.6 kbs



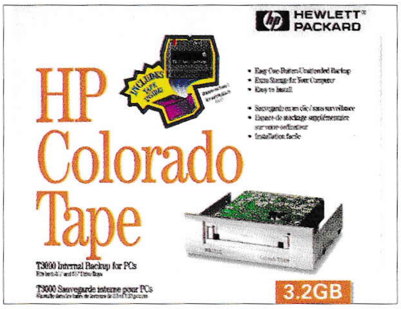
Miš MouseMan - serijski, Logitech,
3 tipke, anatomski oblikovan



Trackball ATB-2700



Miš MouseMan Cordless - serijs-
ki, Logitech, 3 tipke, bežični



Hewlett Packard T3000 Colorado
Tape, 3.2GB



Joystick QS-123
Warrior 5, Analog.

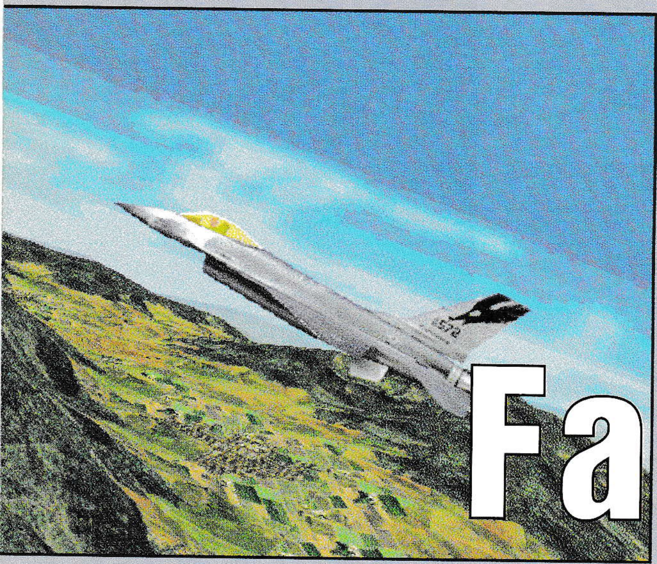


Iomega ZIP drive, 100MB

VELEPRODAJA:
PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, **TEHNIČAR COMPUTERS** (01) 315 904, **BIROSTROJ COMPUTERS** (01) 336 311, **KERNER** (01) Zagreb 362 141, **RODAR** (031) Osijek 171 202, **DISK-LINE** (031) Osijek 164 116, **MISLAV** (035) Sl. Brod 444 697, **TEXPERT** (031) Đakovo 846 439, **BMB NETCOM** (047) Karlovac 336 865, **COMWARE** (021) Split 40 096, **AVORA** (031) Valpovo 652 232, **IN SERVIS** (042) Ludbreg 663 410, **KOM-PAST** (049) Krapina 71 409, **IRI ECONOMIC** (051) Opatija 271 848, **OSINET** (051) Delnice 812 995, **FOTON** (01) Zagreb 318 569, (049) 376 439, **HOBIT** (051) Rijeka 215 566, **LIMEX** (040) Čakovec 314 656
MALOPRODAJA:
PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, **BIROSTROJ COMPUTERS** (01) 336 311, **MISLAV** (035) Sl. Brod 444 697

TOSHIBA
ADAPTEC
Seagate
D-Link
Commitment to Connectivity
YAMAHA
ATi
TECHNOLOGIES INC.
CHERRY
APC
dtk DTK Computer
3M
EPSON
PHILIPS
Microsoft

MelComp d.o.o.
Zagrebačka 63, HR - 42000 Varaždin
tel. 042 / 12 280, 12 281, 55 092
fax 042 / 55 092
Software: 042 / 261 199
Cjenik BBS: 042 / 12 282,
2400-28800, N/8/1
http://www.melcomp.com
E-amil: melnjak@melcomp.com
servis@melcomp.com



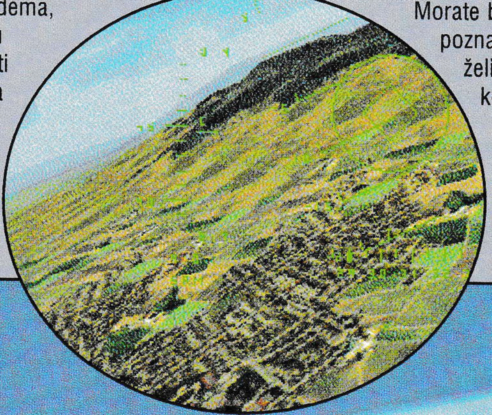
Za potpuni doživljaj igranja nove Microproseove simulacije F-16 Block 52 lovca, trebate: Pentium 166 pa naviše, 32 MB rama, Thrustmasterove joysticke F-16 FLCS i F-16 TQS, 21-inčni monitor, barem 200 vatne zvučnike i dobre susjede.

Falcon 4.0

Domagoj Korak

Već u prvoj polovici ove godine, trebao bi se pojaviti novi Falcon, četvrti po redu. Za razliku od prošle Microproseove simulacije Top Gun: Fire at will, Falcon 4.0 će biti napravljen poput prave simulacije. Sve je podređeno što većoj realnosti, od izgleda kokpita, voznih karakteristika pa do izgleda terena. Vi ste stari okorjeli letač i naći ćete se nad Korejom, ubačeni u središte ratnih zbivanja. Možda će daljni tijek rata ovisiti baš o vama. Falcon 4.0 je od samog početka rađen s podrškom igranju za više igrača. Svoje ćete letačke sposobnosti pokazivati prijateljima u lokalnoj mreži, preko modema, paralelnog kabela... Oni u Americi moći će se spojiti na igraću mrežu Interneta TEN (Total Entertainment Network), gdje će se međusobno moći boriti i do stotinu igrača.

Prije početka igranja poželjno je imati u blizini vrećicu za povraćanje. Igra je jako realna pa nikad ne možete biti sigurni da vam tijekom leta neće pozliti.

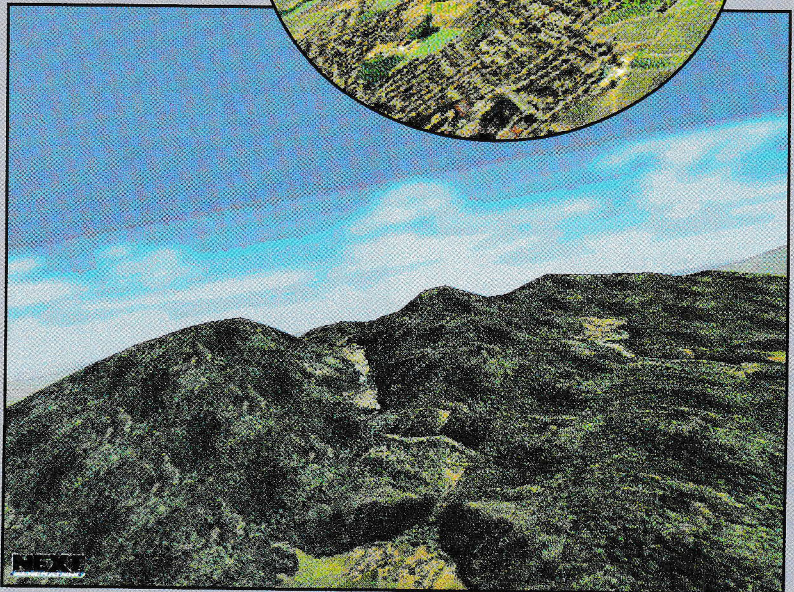


Naravno, uvijek ćete moći i sami igrati Falcona, ali pravi je doživljaj ipak u mreži. Primjerice, odabrali ste misiju i pokušavate je završiti. Taman uzlijećete s nosača zrakoplova, a dolazi vaš prijatelj Ivica i kaže da bi vam rado pomogao završiti misiju. Dok on odlazi do svog računala u susjednoj sobi, vi konfigurirate podatke za nj i uključujete ga u igru. Pošto obojica imate zvučne kartice s mogućnošću prijenosa glasa, pritišćete na chat box ikonu i međusobno se dogovarate koji ćete cilj prvi napasti. Potpuno novi doživljaj igranja, zar ne?

Morate biti zbilja pravi ljubitelj i poznavatelj F-16 zrakoplova želite li iskoristiti sve sitnice kojima je vaše prevozno sredstvo obdareno. Na primjer, samo će radar imati deset raznih modova rada (Track while scan, Single target track, Air combat mode,...). I HUD će imate više od deset različitih modova. Misije i cjelokupno ratno zbivanje ovise o vašim prijašnjim rezultatima. Da se Microprose zbilja potrudio napraviti što realniju igru, govori i činjenica da je teren iznad kojeg letite u potpunosti prenesen iz stvarnosti. Cijeli je Korejski poluotok, više od milijun kvadratnih kilometara, vama na raspolaganju. Grafika je u potpunosti teksturirana 3D hrpa poligona. Razmišljate li, možda, o kupnji neke 3D ubrzivačke kartice, znajte da će Falcon 4.0 znati to dobro iskoristiti. Luda stvar u kojoj će, nažalost, moći uživati samo rijetki: na svom starom Hercules monitoru možete prikazivati radar oslobađajući tako na SVGA monitoru prostor za puni pogled iz kabine. Dakle, pretražite tavane i maknite prašinu s već zaboravljenog Herculesa, ovdje će vam dobro doći.

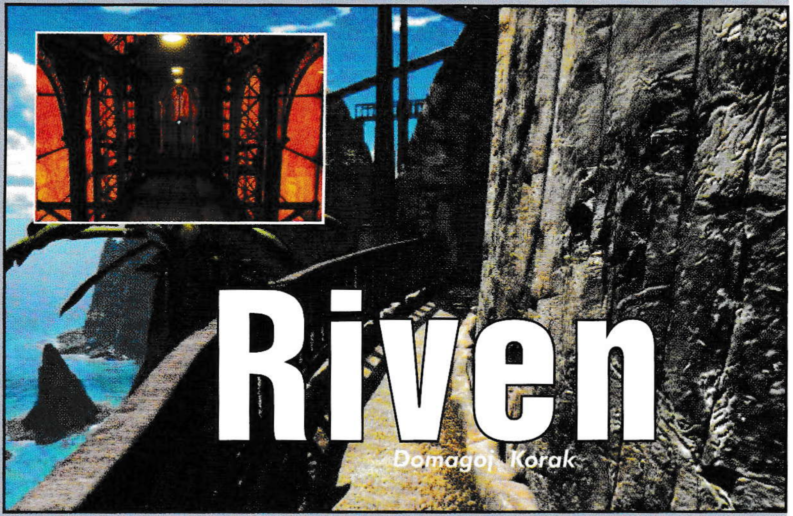
I još nešto: molim vas, počnite polako pripremati susjede na skoro uživanje u vašim niskim preletavanjima i ispaljivanjima projektila preko vaših razarajućih zvučnika.





Slika lijevo prikazuje pogled iz vašeg Falcona na Korejski teren, a slika desno pokazuje isto. Bolje bi vam bilo da umjesto razgledavanja krajolika pazite na crvene točkice na radaru.





Gore, iznad moga imena i prezimena, koje je napisano malim fontom, velikim je slovima ispisana riječ Riven. Čime je Riven to zaslužio?! Dragi čitatelji, pred vama je nastavak legende među avanturama - Myst II.

U rujnu davne 1993. godine mala, dotad još nepoznata programerska tvrtka Cyan, čiji su vlasnici braća Rand i Robyn Miller, izbacila je na tržište igru pod naslovom Myst. Odjednom, kao i u filmu, braća Miller postaju slavne zvijezde kompjutorskog svijeta igara. Prodana u preko 3 miliona primjeraka diljem našeg planeta, igra je omogućila Millerovcima nekih 125 miliona zelenih novčanica a oni, "zbunjeni" tolikim novcem nisu znali što bi drugo mogli raditi osim onoga što bi im ponovno priskrbilo pozamašnu svoticu dolara. I tako, u ljeto ove nam godine, svjetlo dana bi trebala ugledati igra koju već duže vrijeme očekuju svi ljubitelji avantura, igra koja je nastavak popularnog Mysta.

Igra nastavlja tamo gdje je Myst završio ali s potpuno novim lokacijama. Naime, morat ćete pomoći Atrusu pronaći njegovu ženu Catherine, koja





> **! Braća Miller rade i na tri romana utemeljena na Mystu, a šuška se i o mogućem filmu.**

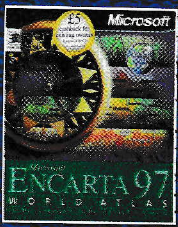
je navodno zarobljena u svijetu Riven. Taj svijet nalazit će se na najmanje 3 CD-a i, za razliku od Mysta, očekujemo puno realniji svijet. I ovdje ćete rješavati mnoge zagonetke koje će, sudeći prema najavama, biti mnogo teže od onih u Mystu. Riven će sadržavati i više animacija (i to preko cijelog ekrana) i više likova u igri. Igra će se odvijati na pet otoka i pružit će nam ni više ni manje nego 5.000 raznih pogleda.

Zvučni efekti za igru snimani su visoko u američkim Sierrama a o kvaliteti grafike dovoljno govore slike koje upravo gledate.

Sad se sigurno pitate, na čemu se sve to radi? Pa naravno, Silicon Graphics stanice i SoftImagea software čine čuda a Rand Miller je za Fast Company časopis izjavio: "We don't care what it costs. We want the best people in here". Pa su tako zaposleni ljudi iz Industrial Light & Magic i Disneya, na Rivenu radi 23 ljudi i to 12 sati na dan, potrošeno je pola miliona dolara za 13 SGI stanica, spominje se i cifra od pet miliona dolara za izradu ove igre. Kad je bal, nek' je bal.

Istodobno bi se trebale pojaviti inačice za Mac, PC, PSX i Sega Saturn.

ENCARTA 97 - WORLD ATLAS

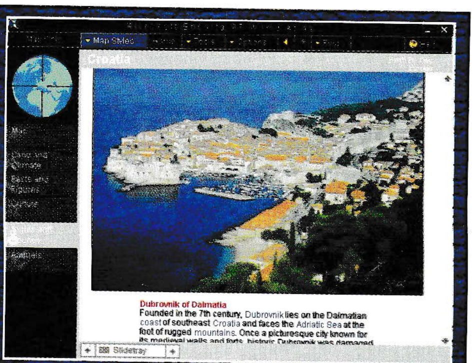


Treba li uopće predstavljati ovaj CD? Nakon uspjeha prethodnih izdanja, Microsoft svoju dobru formulu uspjeha čini još boljom. Encarta 97 sadrži karte (političke, zemljopisne.....), poglede iz satelita, gomilu statističkih podataka, mnoštvo podataka, slika i glazbenih zapisa koji svjedoče o kulturi, povijesti, znamenitostima pa čak i o životinjama koje obitavaju na određenom području. Specifičnost Encarte je njena izuzetna iscrpnost, preglednost, vizualno dojmljivi prikazi i u čitavom tom moru podataka, jednostavnost pretraživanja.

Encarta sadrži 1.2 miliona naseljenih mjesta koje bez problema možete pronaći označene na karti (npr. Markuševačka Trnova!) te 50 detaljnih mapa s rasporedom ulica najvećih svjetskih gradova.

Za one kojima je Internet već životna svakodnevica, dobar je podatak da vam Encarta pruža mogućnost izravnog linka na 7 000 internacionalnih WWW siteove.

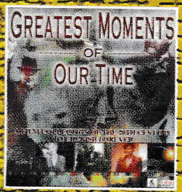
Posjetite Encarta World Web site na: http://www.microsoft.com/ewa/





ENCARTA '97
OS: Win '95, Win NT
Min. konfiguracija:
PC 486/33, 8MB
Microsoft

GREATEST MOMENTS OF OUR TIME

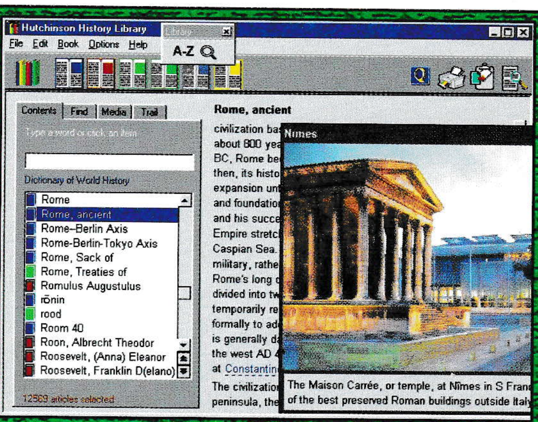


Uvijek smo rado voljeli biti svjedocima velikih događaja i ličnosti koje su obilježile vrijeme u kojem živimo. Ovaj CD je još jedan u nizu pokušaja da doživimo najveće trenutke povijesti. CD sadrži preko 100 minuta video zapisa, pregledan izbornik u kojemu možete odabrati pretraživanje u osam ponuđenih područja od kojih je osmo kviz pitanja i odgovora u kojem ćete moći provjeriti svoje znanje. S obzirom na to da CD prati velik broj video zapisa, preporučamo ga kao zanimljivu i atraktivnu retrospekciju koja će u prvom redu zadovoljiti mlađe čitatelje ili one čije znanje povijesti nije na visokoj razini. Za one druge, kviz znanja dobro dođe kao svakodnevna razbibriga.

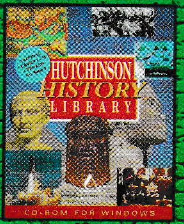
GREATEST MOMENTS OF OUR TIMES
OS: Win 3.11, Win '95, MAC
Min. konfiguracija:
PC 486/33, 8MB
EMME Interactive





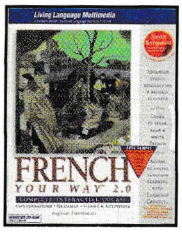


HUTCHINSON HISTORY LIBRARY



Izdavač Helicon predstavlja nam CD u kojem je obrađeno 10 000 pojmova, događaja i ličnosti sa preko 1.5 miliona riječi i 600 ilustracija. CD je jednostavno pretraživati po kategorijama ili ključnim riječima a zatim slijede fotografski zapisi uz objašnjenje pojma, teorijske iskaze, karte, tablice, kronologije.....već prema tome što ste odabrali za traženi podatak. Iako nije po izgledu atraktivan i dojmljiv, ovaj CD sadrži velik broj podataka i za one korisnike koje privlači brojnost podataka a ne vizualizacija, dobar je odabir.

HUTCHINSON HISTORY LIBRARY
OS: Win 3.11, Win '95, Win NT
Min. konfiguracija:
PC 486/66, 8MB
Helicon



FRENCH YOUR WAY 2.0

Syracuse Language Systems i Random House sa prokušanim sustavom učenja stranih jezika, svakako su na samom vrhu u osmišljavanju inovativnog multimedijalnog softvera. Učenje uvijek predstavlja problem, osobito ako gradivo morate savladati sami. U tom smislu ovaj CD rješava i najveće probleme pri učenju i pravilnom usvajanju gradiva. Opremljen dodatnom kasetom i mikrofonom, vaš će se pokušaj učenja pretvoriti u uspjeh i zadovoljstvo. French Your Way 2.0 omogućava da u prvom redu čujete pravilno izgovaranje riječi i fraza a zatim ih izgovarate uz ispravljanje grešaka sve do savršenstva ili pak do granica vaše strpljivosti i upornosti. Dakle, ovaj je tečaj namijenjen onima koji su uporni ali i onima koji uvijek odustaju na pola dovršenog posla. Mogućnost ponavljanja te kombinacija audio-vizualnih metoda učenja ovdje dobiva pravi smisao. Tečaj je prilagođen stupnju vašeg znanja i vašem napredovanju u učenju, posjeduje englesko-francuski rječnik, aktivnu konverzaciju i mogućnost usvajanja preko 2.500 riječi.

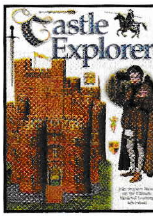
FRENCH YOUR WAY 2.0
OS: Win 3.11, Win '95
Min. konfiguracija:
PC 486/33, 8MB
Syracuse L. S./Random House



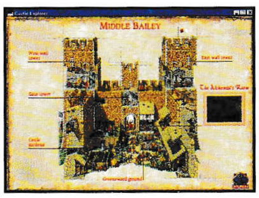




CASTLE EXPLORER

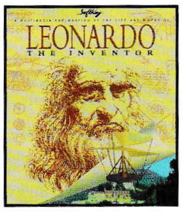


Znate li kako je živjeti, jesti, spavati, raditi I zabavljati se u zamku iz 14-og stoljeća?
Dok je to za jedne možda nebitno i nezanimljivo, za druge je pravi izvor zanimljivosti i uzbudljivih informacija. Castle Explorer, CD prepun srednjovjekovne ikonografije, donosi niz zanimljivih prikaza srednjovjekovnog života. Bogate ilustracije, prepune detalja i upotpunjene trubadurskom glazbom, prošetat će vas životom dvorca ali i životom izvan njega. Životopisni tekstovi, zapisi, panoramski prikazi i situacije djeluju izuzetno autentično pa ćete moći sakupljati i blago, zalaziti u sobe, prolaze i prostorije koje evociraju uspomene na davna i životopisna vremena a istodobno sudjelovati u tajnoj misiji unutar zidova zamka barona Mortimera. Ukoliko se odlučite za ovaj zanimljiv i šarolik CD, ugodno će vas iznenaditi preko 30,000 riječi i tekstualnih zapisa, više od 3 sata audio zapisa te preko 80 odlično napravljenih 3D objekata koji zabavu čine još uzbudljivijom.



CASTLE EXPLORER
OS: Win 3.11, Win '95
Min. konfiguracija:
PC 486/33, 8MB
Dorling Kindersley

LEONARDO THE INVENTOR



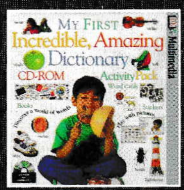
Ovaj multimedijalni CD vraća vas u vrijeme genijalnog umjetnika i izumitelja koji je imao vizije za stoljeća unaprijed. Leonardo da Vinci. Jedan od najvećih umjetnika svih vremena ujedno je i genijalni izumitelj koji je postavio osnove za mnoge izume koji su nastali mnogo vremena nakon njegovih zamisli.

Riječju, slikom i zvukom, rad velikog Leonarda je pred vama. Njegovi izumi su prikazani originalnim ilustracijama i crtežima te potpuno renderiranim 3D animacijama koje zorno prikazuju kako su izgledali tenk, ronilačko odijelo, helikopter.....mnogo prije nego su napravljeni uz pomoć moderne tehnologije. Video sekvence vam vijerno prikazuju kako su Leonardove skice saživjele u današnjosti.

LEONARDO THE INVENTOR
OS: Win 3.11, MAC
Min. konfiguracija:
PC 486/25, 4MB
Softkey



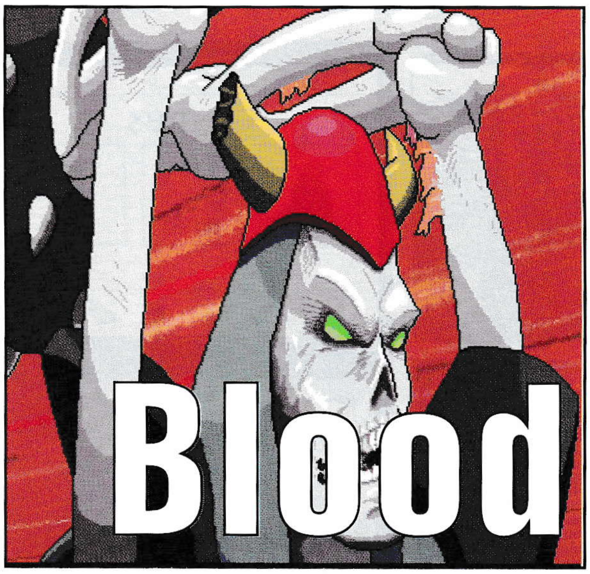
MY FIRST INCREDIBLE, AMAZING DICTIONARY



Dorling Kindersley je apsolutno vodeći izdavač čiji su se CD naslovi uvijek izdvajali svojim edukativnim usmjerenjem, odličnom metodologijom, zanimljivim pristupom i bogato opremljenim CD paketom. Dakle, ni ovoga puta nisu promašili. U već standardno izazovnoj kutiji, pored CD-a se nalazi luksuzno opremljen slikovni rječnik, zatim slikovnica opremljena naljepnicama koje morate nalijepiti na pravo mjesto, samoljepljive sličice životinja u vrlo luksuznom izdanju te karte koje su s jedne strane označene slovima abecede a s druge oslikanim pojmovima koji se vezuju za to slovo (npr. slovo a - apple).

My First Incredible, Amazing Dictionary CD je zaista pravi put ka pravilnom učenju engleskog jezika. Zanimljivom i jednostavnom kombinatorikom objašnjena je ogromna količina pojmova, gramatičkih kategorija, definicija i značenja. CD objašnjava preko 1. 000 riječi i njihovih značenja koje možete usvojiti i uz pomoć iscrpnog rječnika. My First Incredible, Amamzing Dictionary je CD u cijelosti prilagođen jednostavnom učenju i pravilnom usvajanju gradiva uz zabavu i aktivno sudjelovanje pri učenju. Ukoliko dvojite oko poklona za osobu mlađe dobi kojoj je odluka ka usvajanju engleskog jeziku tek na začetku, omogućite joj da slobodno savlada gradivo a uz to se i ugodno zabavi - nećete pogriješiti.

MY FIRST INCREDIBLE AMAZING DICTIONARY
OS: Win 3.11
Min. konfiguracija:
PC 386/25, 8MB
Dorling-Kinderslay Multim.



Mada temeljena na provjerenim pravilima AD&D-a, iznenadit će vas što je igra Blood & Magic ipak samo obična strategija u kojoj glavnu ulogu imaju legendarna stvorenja izgubljenih kraljevstava.

Blood & Magic

Tihomir Jauk

Silno sam se razveselio dobivši igru misleći da se radi o nekom novom FRP-u, ali nakon zanimljivo nacrtane uvodne animacije i odabira početnog teritorija, bio sam razočaran jer je Interplay napravio najobičniju realtime strategiju. U svijetu kojim vladaju moćni čarobnjaci, zmajevi i vitezovi postoje i slabašna stvorenja koja služe za pretvaranje u određenu vrstu bića. Za takve je transformacije potrebna određena količina čarolije zvane mana. Ta osnovna stvorenja (Basal Golem) nastaju iz energetskog bazena Bloodforge, koji i samostalno polagano skuplja manu. Osnovna se stvorenja mogu pretvoriti u obelisk - na taj način meditiraju i skupljaju dodatnu manu za Bloodforge. Osim za transformacije, mana je potrebna i za korištenje magije razvijenijim likovima. Svakim novostvorenim likom, uništenim protivnikom ili bačenom magijom, dobivate određeni broj experience bodova i možete ih rabiti za "otkrivanje" nove vrste likova. Nažalost, završivši igru u jednoj zemlji, morat ćete iznova skupljati bodove.

Da bi se osnovno biće transformiralo u neko novo, bolje, treba imati strukturu pomoću koje će se prvo pretvorati u metapod, a tek potom u novo stvorenje. Više je različitih struktura i ne može svaka razviti bilo koje biće. Tako ćete zombije razvijati u kripti, a ratnike i vitezove u baraki. Ako nemate željenu strukturu, pronađite na karti foundation i na njoj izgraditi novu strukturu tako da na svaki njezini krak postavite jedan obelisk i uz dovoljno mane pretvorite ih u željenu strukturu. Želite li nakon prve karte imati neko bolje stvorenje, a nedostaje vam experience bodova, nemojte odmah zgotoviti misiju, već okružite neprijateljski Bloodforge jakom vojskom. Jadnik će nestati zasipan udarcima, a vi slobodno "štancajte" bodove stvarajući nova osnovna stvorenja ili bacajući magiju. Nažalost, prelaskom na drugi quest krećete ponovno od nule pa vam ovakav način igranja i nije baš isplativ. Sama igra je tehnički solidno izvedena, samo bi trebalo popraviti način upravljanja likovima i njihov prilično neinteligentan način prelaženja terena i zaobilaženja prepreka. Od toga, čini se, pate mnoge današnje igre, pa tako i izvrsni Red Alert.

Igra zahtjeva barem 486-icu na 66 MHz i 8 MB RAM-a, a dobro će vam doći i veće vrijednosti. Grafika je u čudnovatoj 320x400 rezoluciji i ne pruža veliko zadovoljstvo. Zvuk je osrednji, ali će raznolike melodije, vjerojatno, zadovoljiti većinu. Sveukupni dojam je ipak ispod kvalitete koju očekujemo od Interplaya. Možda će se igra svidjeti zadrtim strategašima ili FRP fanaticima, ali ne zadugo.

BLOOD & MAGIC

Igrano na: PC 586/133, 32MB

Druge platforme: N/A

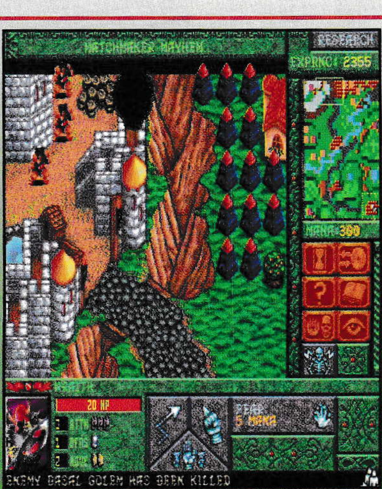
Zvuk	55%
Grafika	41%
Igrivost	51%

Interplay

UKUPNO 53%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB



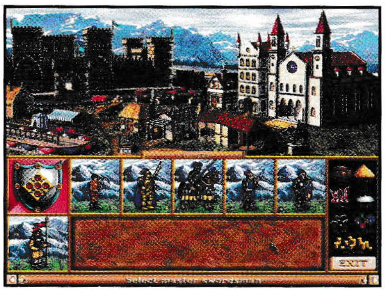






Heroes of Might

Heroes of Might and Magic, koji je napravio New World Computing kao nastavak legendarne igre King's Bounty, napokon je dobio i svoj kvalitetan nastavak.



Nemojte razvijati sve gradove jednakom brzinom. U početku razvijajte samo one koji su vam od strateškog značaja i nikada ih ne ostavljajte bez obrane.

Nakon ne baš najuspješnije finalne bitke, misleći da ste napokon porazili sve heroje koji bi vam mogli zagorčavati život, otišli ste u zasluženu mirovinu. Za par mjeseci dobili ste poruku i dva zanimljiva prijedloga. Vaš lord Archibald, koji je nakon prvoga dijela došao na vlast, ubrzo je shvatio da je bolje podanicima oteti odmah nego čekati da porez obavi svoje. Archie je okupio svu silu nekromananata, warlockova i čarobnica, a vas moli, kao iskusnoga stratega, da mu pomognete osvojiti preostale svjetove. Druga je poruka od njegova ružnog brata Rolanda, koji je pri završetku prošloga rata dobio tek jedan svijet te, nezadovoljan, namjerava dići ustanak. Za vaše usluge nudi vam novac (aha, mito!) i slavu. Jedini je njegov problem što su uz njega većinom seljaci i vitezovi, a uz Archiea crni zmajevi i titani, ali zato ste vi tu i svojom ćete lukavošću, lovom i snimanjem pozicija dokazati da ste bolji, jači i spretniji.



U ovoj ste igri vi general i upravljate svojim herojima. Svaki ima svoju vojsku koju ste mu vi kupili. Za razliku od prvoga dijela, ovdje možete imati čak 8 heroja i neograničen broj dvoraca i sela. Više je predmeta i više zadataka. Heroes of Might and Magic je igra jednostavna za igranje pa su stoga omogućili odlučivanje o tri vrste poslova samo jednim potezom. To su kretanje, kupovina i gradnja.

Kretanje se odigrava vrlo jednostavno. Klikom na željenog heroja i klikom na poziciju na koju želite doći, on će vam iscrtati put. Ako vam treba jedan potez da stignete onamo, staza će biti iscrtana zelenom bojom, ako ne, ostatak će puta biti iscrtan smeđom bojom, a na odredištu će biti ispisan broj potrebnih poteza.

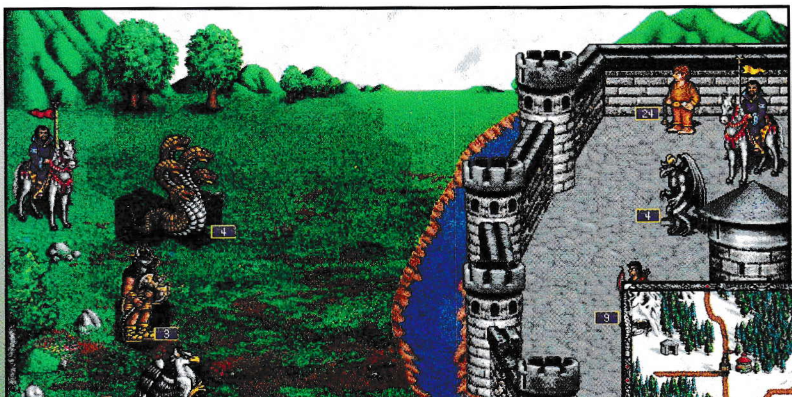
Gradnja se odvija u dvorcu. Svakim potezom možete izgraditi samo jednu građevinu pa morate sami odlučiti koje su vam najvažnije (neke od ovih građevina su opisane u 12. br. Hackera). Neke vam služe za bolju obranu dvorca, a neke za brži razvoj jedinica.



Vaš heroj mora skupljati iskustvo u bitkama ili istraživanjem teritorija i tako se razvijati.

Da biste svoju vojsku održali moćnom, kupite određeni broj jedinica koje će gradovi tjedno proizvoditi. Vrlo je važno u gradu izgraditi bunar (well) koji povećava proizvodnju. Jedinice možete nadopunjavati i izvan gradova na određenim lokacijama. Takve lokacije su Swamp, Archer's House, Peasant Hut, Wagon Camp, Watch Tower ili Troll Bridge. U gradovima možete kupiti i heroja ali samo ako nije već drugi u gradu. Da biste sve ovo mogli činiti, trebat će vam rudnici i pilane jer vam donose sirovine i novac.

Zbog ovako jednostavnog načina igranja, bilo je programerima lako staviti mnoštvo sitnih detalja i lokacija, šezdeset likova heroja, preko šezdeset vrsta jedinica, četrdeset različitih građevina, preko sedamdeset predmeta i desetak raznovrsnih sirovina.



Izvođenje same bitke se nije promijenilo od prošlog nastavka. Dodana vam je mogućnost građenja vodenog rova oko dvorca kako bi se lakše mogli braniti.



Likovi

Pošto je ova igra napravljena po uzoru na FRP Might & Magic, i ovdje imate sve karakteristike klasičnog FRP-a. Postoji šest zanimanja - necromancer, barbarian, knight, wizard, warlock i sorceress. Svako od njih ima svoje vrline i mane. Na primjer, necromancer ima nevjerojatnu mogućnost "dizanja" mrtvih, pa je iza njega vojska mumija, kostura, licheva,

and Magic 2

Bibor Kiraly

DRUGO MIŠLJENJE

Nakon sad već legendarnih igara Kings Bounty i Heroes of M&M, stiže nam i treći nastavak ove prekrasne igre (službeno: drugi). Moram priznati da su mi se još od Amiginih dana ovakve strategije jako sviđale, tu je bio i legendarni Warlords, koji je u svom drugom izdanju čak doživio i remake (Warlords 2 DeLuxe), pa moram pohvaliti i ovaj nastavak. Osim nešto poboljšane grafike i puno novih animacija, igra je dobila gomilu novih jedinica i dva nova lika, što je čini daleko zanimljivijom od jedinice koja je najčešće postajala monotonom i dosadnom. Tu je još i mogućnost igranja u mreži, putem modema i ono najzanimljivije "Hot Seats" koji nam omogućava igranje na jednom PC-u sa 6 igrača. Što još reći osim: možda vrijeme strateških igara na poteze, poput ove, polako prolazi pod navalom real time strategija, ipak i ovakve igre imaju puno draži, zato ih barem isprobajte!

Silvano Bucić

undeadova i vampira. Njegove su mane slabo razvijene napadačke sposobnosti i otežano udruživanje njegovih jedinica sa "živim" jedinicama, čime se smanjuje moral. Knight, vitez, ima dobro razvijene ratničke sposobnosti i vodstvo ali je slab s čarolijama, što mu spušta vrijednost.

Svaki heroj ima svoje iskustvo, čime razvija svoje sposobnosti, ima svoje magične predmete, brzinu kretanja, čarolije i svoju magičnu snagu.

Čarolije

U svakom gradu možete osnovati tzv. udrugu čarobnjaka (mages guild), koja vam donosi nove čarolije i nadopunjuju magičnu snagu. Svaki mages guild se može nadograditi četiri puta dobivajući sve moćnije čarolije. Za razliku od King's Bountyja, vaš heroj se može izravno uplitati u bitku, a može bacati i čarolije tijekom avantura.

Bitke

Bitke se vode na malenom prostoru s preprekama. Cijeli je prostor podijeljen u šestokutnu mrežu po kojoj pomičete svoje jedinice. Pokušajte uvijek imati barem jednu jedinicu za dalekometno gađanje jer je to najbrži način uništavanja protivničkih strijelaca. Za vrijeme bitke vaš heroj može bacati čarolije (ako ih ima). One se dijele na napadačke i obrambene, ali jednim potezom može baciti samo jednu čaroliju. Jedan je potez završen kad su sve jedinice napale (ili se pomakle). Budete li morali pobjeći s bojnog polja, gubite vojsku i heroja. Ako vodite bitku s protivničkim herojem, možete mu predati bitku i jedinice, a on će vama ponuditi određenu novčanu naknadu.

Kako početi

Najbolje vam je, za početak, učitati poziciju standardnih igara "tutorial". Ako vam to dosadi, a hoće, odaberite jednu od 20-tak standardnih zadaća.

Uvijek se potrudite imati što više rudnika i pilana te što više dvoraca. Pokušajte svoje područje dobro nadzirati i onemogućiti protivnicima iznenadno ulaženje u dvorac. Napravite dva do četiri heroja i dajte im tjednu vojsku, to bi im trebalo biti dovoljno za početak. Na težim ćete zadacima morati slagati jače vojske jer su protivnici vrlo jaki (iako je biti pentium), a sirovina je sve manje i manje. Ako ste baš jako očajni, posegnite za Norton Disk Editorom i zabavljajte se sa linijom 00004A0. Novac i sirovine više ne bi trebale biti problem.

Svaka klasa heroja (u ovom slučaju barbara) ima svoj tip grada. Vaš grad može biti ovako razvijen nakon tridesetak poteza neprestanog ulaganja.





HEROES OF M&M 2

Igrano na: PC P5/100, 32MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	70%
Grafika	80%
Igrivost	90%

New World Comp.

UKUPNO 89%

Min. konfiguracija: PC Pentium, 8MB

Iako se u igrama First Person Perspectiveu trude pronaći valjan razlog kako bi vas natjerali da pokosite nebrojene gadove koji se zalijeću u vas, moram priznati da tisuće igrača katkad pomisli kako bi napokon trebalo napraviti nešto što spada u granice normalnog, realnog.



Realms of the H

Zapita li se ikad zagriženi avanturistički fanatik kako bi prave avanture zapravo trebale izgledati? Moje je mišljenje, da bi nas, ukoliko je riječ o pravoj avanturi trebala prvo privući priča. Naime, prošećemo li prošlošću, najveći osjećaj "da ste tamo" su davale igre u First Person Perspectiveu, ali su se stvari počele mijenjati dolaskom Originovog System Shocka, čiji engine i ugođaj još i danas mogu pokazati što je dobar proizvod. Naime, 1994., kad je ova igra izašla, light sourcing korišten u većini njezinih grafičkih rutina bio je vraški impresivna stvar i pokraj ovakvih rutina mnogi su se FPP-ovi mogli sakriti u mišju rupu (Doom uključen). Osim toga, System Shock je u svijet FPP-a unio pojam velike interaktivnosti, razmišljanja i naravno - neosporavanog nasilja. S vremenom se i Gremlin pokušao pozabaviti tom tematikom izdavši igru Normality. Ovakav tip čistokrvne avanture se pokazao vrlo dobrim proizvodom, a prihvatila ga je i većina boljih računalnih časopisa (uključujući i Hacker). Druga igra sličnog usmjerenja je najnoviji Realms Of The Haunting koji (hvala Svemogućem) gura prema samom vrhu ušavši u žanr combat-avanture (ne želim ovo prozvati Roleplayingom jer između ova dva žanra ima mnogo razlike) koju je uveo 'Shock.

No, prije nego krenem s naklapanjem o samoj igri, reći ću koju o potpuno novom Gremlinovom 3d engineu. Naime, čitava je igra modelirana u 3d-studiju te editirana u Photoshopu, što možda zvuči primitivno, ali završni rezultat pokazuje suprotno. Kao prvo, svijet u Realms of The Hauintingu je modeliran s gomilom tekstura koje se posebnom metodom djelomično učitavaju u višu memoriju, a rezultat toga je vrrrrlo brza igra koja bez problema u lo-resu radi na 66-ici i, što je najimpresivnije, u realnom timeu renderira potpuno detaljne dvorce i jedan od najljepših interijera crkve ikad viđene u igri (u Hrvata). Naravno, tehnika prikazivanja protivnika je izvedena klasičnim pred-renderiranjem. Iako sve to izgleda pomalno zastarjelo, nakon nekoliko vrisaka i preciziranih zvučnih efekata te beštije znaju postati vrlo jezive (osobito u mračnim sobama).





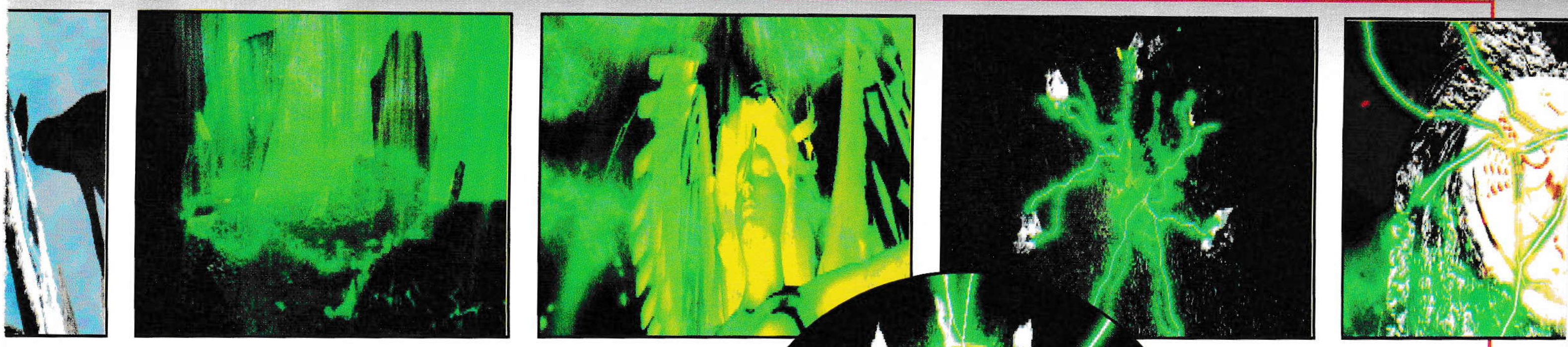


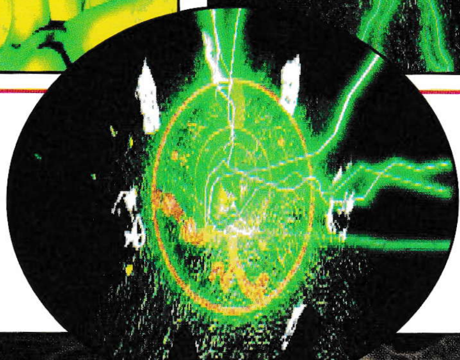
Iako ova izrazito nevina njuška jednostavno zrači dobrotom morat ćemo se prisjetiti da on izbriše s lica zemlje oko 500 protivnika do kraja igre.

Dio teksta koji služi za promidžbu autentično neuvjerljivih tema

Što se tiče fabule, Realms Of The Haunting konkurira poprilično zabavnom psihološkom horror temom koja se poigrava ljudskim strahom od apokalipse. Stoga, Gremlin nije odlučio plašiti nas ukidanjem X-filesa na državnoj televiziji, već zanimljivom pričicom koja vas stavlja u ulogu Adama Randalla (ne pitajte me odakle mu ime), koji se nakon smrti svog oca i nekoliko posjeta navodnog očevog suradnika, odlučuje pogledati svojoj prošlosti u oči i ..... I tako naš Adam, nakon nekoliko sati putovanja i







aunting

Damir Rukavina

DRUGO MIŠLJENJE

Grafika je odlična, zvuk je cool, igrivost je mrak... bla, bla, bla, truć, truć... Stekao sam neki dojam da ovako baš i ne bi bilo poželjno započeti bilo koji tekst, a kamoli drugo mišljenje. Gremlinov nagli zaokret u izradi igara od onih sportskog tipa, koje su, mora se priznati, odlično prošle na tržištu, na ove koje sada opisujemo u Hackeru, strategije i doom klonovi, baš mi se i nije pretjerano svidio, naročito nakon remakea igre K240, koja, začudo, nije nazvana K240 2 već Fragile Allegiance - gdje one slike sa kutije upravo prikazuju igru u svom očaju. Naravno iako se malo toga promijenlo na Realmsima, igra je ipak mnogo bolje napravljena. Iako nezanimljive priče, koju smo mogli vidjeti u gomilama avantura, igrivost i atmosfera će ovu igru uzdignuti iz gomile sličnih. Ali ne samo to, sigurno je da će je i vlasnici slabijih 486-tica zavoljeti jer začudo (nije pod Win '95) igra će dobro raditi i na njihovim računalima. Ako vam ovi razlozi nisu dovoljni, ipak isprobajte ovu igru, ima ono "nešto" što će vas zasigurno jedno pristojno vrijeme zalijepiti za vaše ekrane.

Silvano Bucić

Nakon dva dana programa lokalne turističke agencije, Adam stiže do nevjerojatno intrigantne slagalice gdje treba popaliti (ne mislim ukrasti) pet svijeća oko magičnog znaka; AAAAAAHHH, MOJA KOSA!!!



razgledavanja razbijenih pečata dobivenih od gore navedenog sumnjivca, napokon ulazi u selo svoje mladosti gdje, zamislite, ulazi u golemu seosku vilu koja ga je "privlačila



svojom aurom" i mističnim pričama o nestancima ljudi, mračnim ritualima... No, budući igrače baš ne zanimanju Adamove avanture sa sedam seljančića, niti idilične scene snijegom prekrivenih planinskih vrhova, naš junak je komercijalnosti radi morao izravno iz taksija ući u jezivu vilu, nakon čega se događa ona scena s vihorom i vratima koja se zaključavaju iza njegovih leđa (kako bi bilo namjestiti to na vratima kupaonice?).

I tako, nakon toga Adam (vi) počinje bauljati po kući doznajući sve više o prokletstvu koje progoni selo sve od križarskog doba. U redu, priča možda i nije Bog zna što, ali igra je u tome kako se ona razvija, tako vi postupno otkrivate avetinjsku kuću i upoznajete njene tajne. Pričica se razvija iznimno zanimljivim putem - nakon nekoliko stimulirajućih FMV-a i nekoliko desetaka zanimljivih prostorija, jednostavno shvatite da ste proveli šest sati prazneći sačmu na desetke nesretnih demona koji umiru u najgorim mukama.

Pa iako oni padaju kao muhe, potrebno je spomenuti da je Realms Of The Haunting ipak avantura, i to vrlo teška. Igra se može činiti bizarnom s obzirom da Easy mode automatski izabire predmete koje koristite, ali se nakon nekoliko sati istraživanja pokaže suprotno. Svjetovi po kojima putujete su uistinu golemi, a tu su još i specifične slagalice, od logičkih puzzlova do klasičnog sakupljanja predmeta. Primjerice, jedan od najboljih ambijenata u jednom od bizarnih realmova kroz koje putujute je golemi satni mehanizam kroz koji morate proći pazeći da ne zazvoni zvono koje bi probudilo entity koji ondje vlada. Drugi dijelovi igre se





odvijaju u najrazličitijim jezivim svjetovima profesionalno dočaranima tako da se morbidni prizori i mračna tema naprave još mračnijima.

Da igra bude i akcijski nabijena, u mračnim realmovima društvo će vam praviti preko dvadeset gostoljubivih beštija koje jure na vas životinjski urlajući i ledeći vam krv u žilama. No, i vi konja za trku imate. Realmsi vam na izbor daju oko dvadeset različitih oružja, od karabinke do čarobnog štapića, što igri daje iznimnu draž.

Što se tiče istraživanja i probijanja kroz dimenzionalna vrata, u Realms Of The Hauntingu imate na izbor pet golemih svjetova isprepletenih mnogim slagalicama i detaljima. No, detalj nije stvar koju želim istaknuti. Naime, veličina svjetova po kojima se probijate je zastrašujuća. Sam Heled (Zemlja) predstavlja selo sa kućama, vrtovima pa čak i prekrasno dizajniranom crkvom dok u Raquili imate dojam da ste zašli u zonu sumraka. Naravno, u svaki realm zalazite s posebnom zadaćom (potraga za soulkeyjem, primjerice), iako i samo lutanje po njima pruža određeno zadovoljstvo.



Slike poput ovih bi mogle proširiti granice mašte mnogim igračima koji pobijaju zakone fizike puneći protivnike nerazmjernim količinama olova.

Dio teksta u kojem autor obrazlaže nestašicu krvi u Gremlin studijima

Da, istina je....Realms Of The Haunting je izniman po tome što je izveden bez kaplje krvi. Štoviše, krvi nema čak ni kada upucate beštiju, što me ugodno iznenadilo, a shvatio sam da je i sveukupni ugođaj nekoliko puta bolji - protivnik samo urlikne i padne na zemlju. Smanjuje li to "horror" u fabuli? Pa...ne. Naime, glavna stvar koja drži napetost u Realms Of The Hauntingu je mračnost i paranoja čijim mračnim utjecajem i najveselija lokacija počinje izgledati izopačeno.

Očit primjer je radna soba sa sarkofagom i okultističkim sagom u kojoj saznajete zbog čega su pisma koja su trebala biti poslana prije dvjesto godina toliko dobro uščuvana.

Gledano s tehničke strane, Realms Of The Haunting ima vrlo dobro izveden interface s kojim se vrlo brzo možete upoznati. Vaš lijepo izveden inventar sastoji se od stotinjak predmeta popraćenih odgovarajućom animacijom te vrlo dobro zamišljenim načinom razgovaranja/sjećanja - možete raspravljati o svim čudnim događajima i osvježiti "važne" dijelove razgovora.

Dio teksta u kojem autor opisuje glazbu

Još jedna zanimljivost Gremlinovog Realmsa: daleko je više pozornosti posvećeno zvučnim efektima nego glazbi, što se pokazalo dobrom osobinom jer je kuća koju pretražujete prepuna mračnih zvukova koji bi s glazbom mali puno gori učinak nego bez nje.

Bacimo li pogled na filmske sekvence stvorene u Bright Light Studiosu (tipovi koji su pomagali Originu), mogli bismo pohvaliti ovu glumačku ekipu koja, napokon, dobro glumi. Naime, Adam i njegova partnerica koju sreće na svom putu, iako nepoznati, vrlo su dobri glumci, najmanje deseterostruko bolji nego "kameleon" Mark Hammil.

I što još reći....koncept je jedan od razloga dobrog uspjeha ove igre.

Dio teksta u kojem autor uvjerava čitatelja da kupi prokletu igru!

Realms of The Haunting, jedna od dviju najboljih igara ikad napravljenih, ima vrhunski koncept u koji je dodano baš sve što dobru avanturu čini dobrom. Naravno, tu je i grafika, ali ona nije presudna. Naime, igrivost i bit ovog Gremlinovog remek-djela je daleko drugačija od većine smeća koje dobijamo u današnje vrijeme.

Stoga, savjetujem da Realmse barem isprobate i doznate što se dogodilo onoj osmoj seljančici.

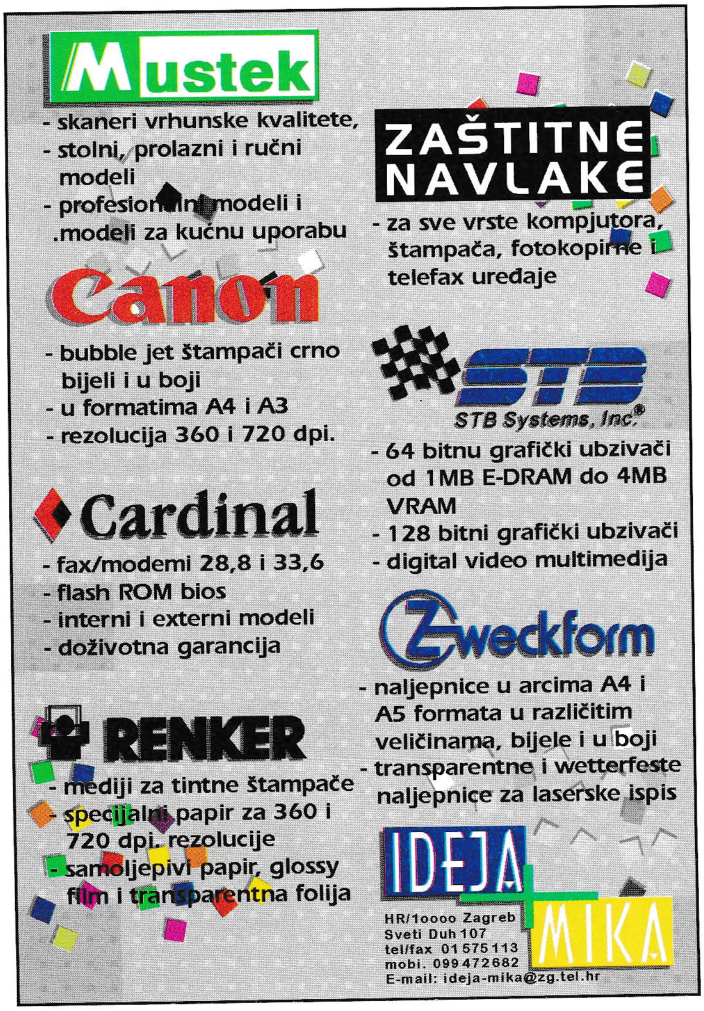







Kompletna ponuda multimedijalnih računala
E R TEH
Kontakova 12, 10000 Zagreb
tel.: (01) 21 13 22
tel./fax.: (01) 21 35 78
E-Mail: er-teh@zg.tel.hr
EPSON
ADI
HEWLETT PACKARD
WESTERN DIGITAL
star MICRONICS
SONY
CHERRY
CD REKORDERI
MONITORI:
ADI
SONY
GOLDSTAR
14", 15", 17", 21"
PC KONFIGURACIJE
uz konfiguraciju poklon
2CDa po izboru!


UVIJEK POVOLJNIJE!
kvaliteta usluge
brza isporuka
PC-PROJEKT
EPSON
Lexmark i
HP pisači
Ivekovićeva 19
10000 Zagreb
IBM
monitori:
Smile, ADI, Philips
PC kase
Scanners
Multimedia
PC računala:
od 486 DX4 /100
do PENTIUM /166
Quantum, Sony, WDC, Cherry, TEAC
cjelovit inženjering
širok izbor potrošnog materijala
tel/fax 01/2301 661, 217 596, tel 2301 303


Mustek
- skaneri vrhunske kvalitete,
- stolni, prolazni i ručni modeli
- profesionalni modeli i
.modeli za kućnu uporabu
Canon
- bubble jet štampači crno bijeli i u boji
- u formatima A4 i A3
- rezolucija 360 i 720 dpi.
Cardinal
- fax/modemi 28,8 i 33,6
- flash ROM bios
- interni i externi modeli
- doživotna garancija
RENKER
- mediji za tintne štampače
- specijalni papir za 360 i 720 dpi. rezolucije
- samoljepivi papir, glossy film i transparentna folija
ZAŠTITNE NAVLAKE
- za sve vrste kompjutora, štampača, fotokopirne i telefax uređaje
STB
STB Systems, Inc.
- 64 bitnu grafički ubzivači od 1MB E-DRAM do 4MB VRAM
- 128 bitni grafički ubzivači
- digital video multimedija
Zweckform
- naljepnice u arcima A4 i A5 formata u različitim veličinama, bijele i u boji
- transparentne i wetterfeste naljepnice za laserske ispis
IDEJA MIKA
HR/10000 Zagreb
Sveti Duh 107
tel/fax 01 575 113
mobi. 099 472 682
E-mail: ideja-mika@zg.tel.hr

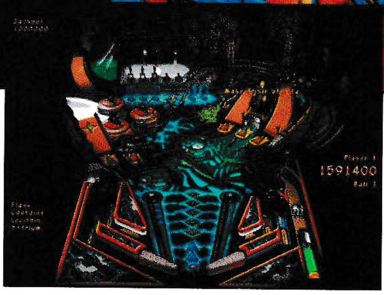

Vrhunska računala od sada i na vašem stolu!
Office
Windows
dtk DTK Computer
COMPAQ
vrijeme je za
Times computers
Times d.o.o. • B. Vukasa 33
p. j. Ožujska 12
10000 Zagreb • HRVATSKA
Tel.: +385 1 / 37 22 33
Fax: +385 1 / 37 35 51
e-mail: times@open.hr
Industrie Forum Design Hannover
SAMSUNG
ELECTRONICS monitori



Full Tilt 2

Luka Mihaljević

Sjećate li se legendarne igre Full Tilt? Ako vam se već na spomen ove igre tresu ruke, onda imam za vas dobru vijest. Izašao je nastavak koji nimalo ne zaostaje za svojim prethodnikom.



Full Tilt 2 malo se čime razlikuje od slavnog prethodnika - jedino novim misijama (tko bi rekao) i još kojom sitnicom. Tako sada može izabrati full-screen mode koji dosta pridonosi samom ugođaju igre. Pošto je Full Tilt bio skoro savršen, nije ni čudno što nema većih razlika između njega i drugog dijela. Ovaj su se put autori doista potrudili te su nam na tri nova stola priuštili sate i sate fliperske zabave. Odmah na početku morate donijeti tešku odluku: odlučiti hoćete li spašavati planet, graditi čudovište ili loviti ljude i odvoditi ih na drugi svijet.

Ako ste jedan od kroničnih fliper ovisnika, vjerojatno ćete se odlučiti za svo troje, ali pošto doma, vjerojatno, nemate LAN, morat ćemo krenuti redom.

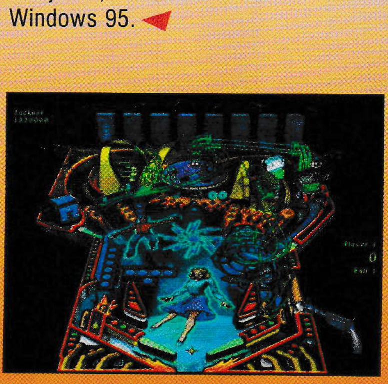
Prvi fliper se zove Mad Scientist i od vas se očekuje da mućkanjem raznih kemikalija i ubacivanjem kuglice na pravo mjesto (zvuči jednostavno, ali nije) dobijete dijelove tijela za vaše jadno čudovište koje nije ni svijesno što mu se sprema. Imate li zvučnu karticu, uočit ćete da je vaš ludi znanstvenik iz Njemačke pa vam je onda jasno kakva čudovišta mogu nastati.

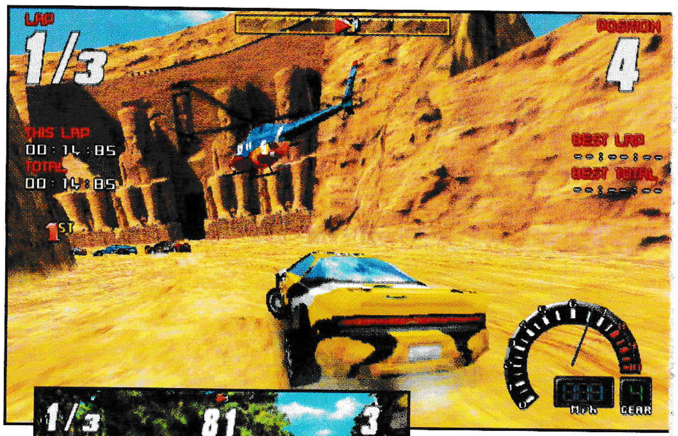
Drugi fliper nazvan Alien Daze pružit će vam mogućnost uživanja u omiljenom sportu svih aliena (i onih koji se takvima osjećaju); zarobljavanje ljudi je zapravo jako zabavno. Ako vam ni ovo nije dosta, onda ono pravo za vas tek dolazi.

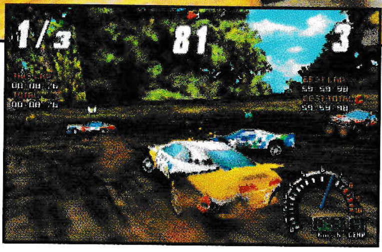
U zadnjem fliperu slikovitog naziva Captain Hero morate još jednom (vjerojatno ne i zadnji put) uzeti stvar u svoje ruke i naučiti kriminalce da pravda uvijek pobjeđuje. Boreći se s njima morate spasiti i ponovno izgraditi grad pa možda, ako budete dovoljno dobri, osvojite i djevojku.

Svi ovi fliperi nisu nikakva novost, ali su načinjeni tako dobro da će privući i prave fliperske profesionalce. Igra obiluje i zvučnim efektima (kao što je i red) pa osim zabavnih zvukova možete naletjeti i na kraći monolog. Upravljanje igrom je zbilja jednostavno. Raspored tipki se može mijenjati, a preuzeta je i mogućnost "drmanja" stola iz prvog Full Tilta, što je vrlo zgodno.

Autori upozoravaju da vam se može zamrznuti ekran kod uključenog zvuka, ali bez brige, šanse za tako nešto su zbilja male. Jedini veći nedostatak u igri je što često dolazi do tilta pri drmanju flipera. Zapravo, toliko često da se table-nudging i ne može koristiti za ono za što je namjenjen. U svakom slučaju, Full Tilt 2 je izvrsna igra i pravo osvježenje, svakako je nabavite volite li flipere. Veliki je plus što nije hardverski zahtjevna, no morate imate Windows 95.







Kao što će staze mučiti vas, tako će visoka rezolucija i mnoštvo boja namučiti slabija računala.

Automobilske utrke su na svim igraćim platformama uvijek bile jedne od najpopularnijih igara. Još od davnih spectrumovskih dana pa sve danas, pred nama su se izmjenjivale sve moguće inačice trkaćih vozila, od formule 1 do svemirskih letjelica. Jačanjem PC-a, igre su postajale sve brže i detaljnije, no pravu su slavu jurilice doživjele tek na igraćim konzolama. Svi ste, dakako, čuli za legendarni Ridge Racer sa Sonyeva Playstationa. Bez obzira na sve, PC nije imao šanse jer sve to jednostavno nije bilo dovoljno brzo. Ipak, prije nekih šest mjeseci, pojavila se igra koja je donijela svojevrsan preokret - Screamer. Načinila ju je ekipa odgovorna i za Ridge Racera i prvi smo put imali brzinu i na PC-u! Iako se u visokoj rezoluciji vukla kao smrt, u niskoj je prela poput mačke. Činilo se da su konzole ipak dobile konkurenciju. Virgin je pokazao da se dobra i brza igra može ostvariti i na nečem tako sporom i lošem kao što je PC. Istina, daleko je to još od onoga što možemo vidjeti na konzolama, a pogotovo usporedimo li cijenu konzole i onoga što moramo izdvojiti za istu

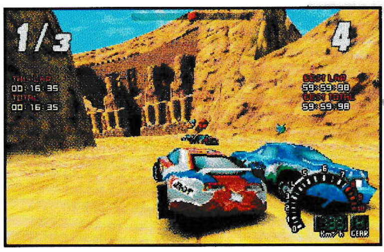
Za razliku od prvog Screamera, u nastavku možete birati između nekoliko ekipa koje imaju različit izbor automobila.

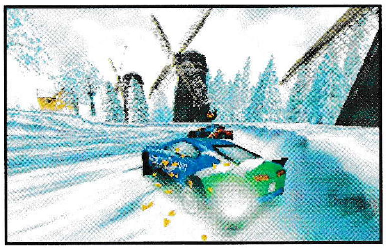


Screamer 2

Dario Rakovac

Vratolomne brzine, ludi auti, jurnjava gradskim ulicama... Sve to, bez imalo straha od prometne policije, danas možete pronaći samo u kompjutorskoj igri. Opet nam je Virgin Interactive pokazao kako se to radi te je legendarni Screamer dobio nasljednika. Nakon Ridge Racer Revolutiona, stigao je Screamer 2!





Ledene staze u Finskoj stavit će vaše vozačke sposobnosti na pravi test.

brzinu na PC-u, ali kako se obično kaže, svakom svoje...

Wroooom!

No, što je to u novom Screameru toliko drugčije? Najznačajnije promjene vezane su uz grafiku. Izgled staza i automobila ostao je na jednako visokom stupnju, osim toga, pored standardnog hi res moda, sada imamo mogućnost igranja u 65K boja, što Screamer i u niskoj rezoluciji izdiže iznad konkurencije. Naravno, ta će varijanta ubrati svoj skupi hardverski danak, ali znamo li današnju prosječnu konfiguraciju, nije to ništa pretjerano. Osim grafike, stvari se nisu bitnije promijenile. Na raspolaganju su i dalje četiri načina igre - arkadni, prvenstvo, protiv vremena i multiplayer. Ovo potonje je najbolje jer podržava igru u mreži, preko modema i na jednom računalu sa podijeljenim ekranom. O već standardnim načinima utrkivanja, nema se bogzna što reći osim da ćete se utrkivati na šest različitih staza u Engleskoj, Egiptu, Californiji, Finskoj, Švicarskoj i, na kraju, u vrhunski napravljenoj gustoj kolumbijskoj džungli. Staze su prilično zahtjevne, a budući je sama igra dosta ubrzana, potrebno je iskustvo za savladavanje proklizavanja i stjecanje osjećaja za automobil pri tolikom brzinama. Ukratko, slično kao i u starom Screameru, ali ipak malo zahtjevnije. Toliko o bitnim stvarima.

Od ostalih novosti: sada možete birati i ekipu za koju se natječete, kao i automobil koji ćete voziti, što, doduše, daje neki privid mogućnosti biranja, ali osim boja i natpisa, stvarnih razlika nema, radi se tek o malo šminke iliti bacanju prašine u oči. Ima tu i nekoliko animacija, glazba je nova i prilično prikladna... Općenito, dečki iz Virgina poslužili su se starom idejom, dotjerali je tehnički i napravili hit. Screamer 2 prije svega prekrasno izgleda, ali je i nevjerojatno brz. Jedine su mu zamjerke visoki hardverski zahtjevi (igra, navodno, uopće ne radi na 486-icama) i premalo staza. Ipak, riječ je o vrhunskoj igri i definitivno najboljoj u klasi radi koje će svaki ljubitelj utrka pojuriti do najbliže trgovine softverom. Pa smatrate li se takvim, pojurite i vi i, vjerujte mi, nećete zažaliti!



Mala pčelica Maja... Majaaaa, Majaaaa, mala Maaaaajjjaaaa!

SCREAMER 2	
Igrano na: PC P5/166, 32MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	85%
Grafika	90%
Igrivost	85%
	Virgin
UKUPNO	85%
Min. konfiguracija: PC P5/60, 8MB	



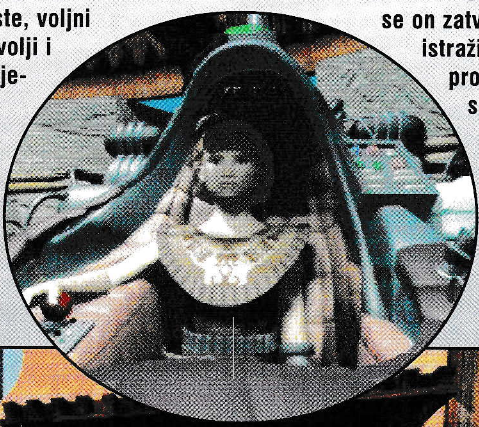
Još jedna od prednosti novog Screamera je u izvrsnom multiplayer modu koji pored mreže i modema podržava i igru na jednom računalu (NEVJEROJATNO!!!) u podijeljenom ekranu.

Lighthouse

Hrvoje Kablar

U rujanskom broju Hackera mogli ste čitati moju najavu Sierrine avanture Lighthouse. Tada smo imali samo neigrajući demo, ali sada, na samom početku nove godine, uspjeli smo dobiti i maloprodajnu verziju, pa pogledajmo zajedno kako u konačnici proizvod izgleda.

Vi ste pisac i iznajmili ste kuću na obali Oregona da biste mogli u miru pisati svoje nove knjige. Nakon nekoliko tjedana susrećete simpatičnog i povučenog profesora fizike i izumitelja, udovca Jeremiah Kricka. On živi u obližnjem svjetioniku sa svojom jednogodišnjom kćerkom Amandom. Nikada niste točno znali čime se profesor bavi u dugim olujnim noćima, ali primijetili ste čudno bljeskanje sa svjetionika. Jednog jutra na vašoj automatskoj sekretarici našli ste zbunjujuću poruku. Profesor vas moli da pričuvate njegovu kćerkicu dok se on ne vrati. Naravno, vi kakvi već jeste, voljni ste pomoći čovjeku u nevolji i odmah krećete prema svjetioniku. Kad stignete, malo prošvrljajte po profesorovim sobama - naći ćete Amandu ili nešto drugo što će vam koristiti. Prvo ćete pronaći profesorove zabilješke koje otkrivaju da je on radio na pokusima s paralelnim svjetovima. Na zadnjim stranicama on piše da je otkrio tajanstveni prolaz između dvaju svjetova, tzv. portal, koji ostaje otvoren samo određeno vrijeme. Nije li, možda, profesor ostao zarobljen u drugom svijetu? Ali što vi imate s tim, vaš je zadatak pričuvati malu Amandu i to je sve. Zar ne čujete plač? Brzo ste otvorili vrata, ali prekasno, visoka crna spodoba zgrabila je malu i nestala u portalu koji se ubrzo zatvorio. Ovdje možete načiniti prvu pogrešku. Ako odmah zakoračite u portal, izgledi za sretan završetak su nikakvi, zato pustite da se on zatvori, a vi krenite u istraživanje - otkrijte što je sve profesor radio pa ćete i sami uspjeti pokrenuti njegove naprave. Sada stvar sa paralelnim svijetom postaje i vaša osobna stvar jer, iskreno rečeno, voljeli ste malu Amandu, a obećali ste je i čuvati.



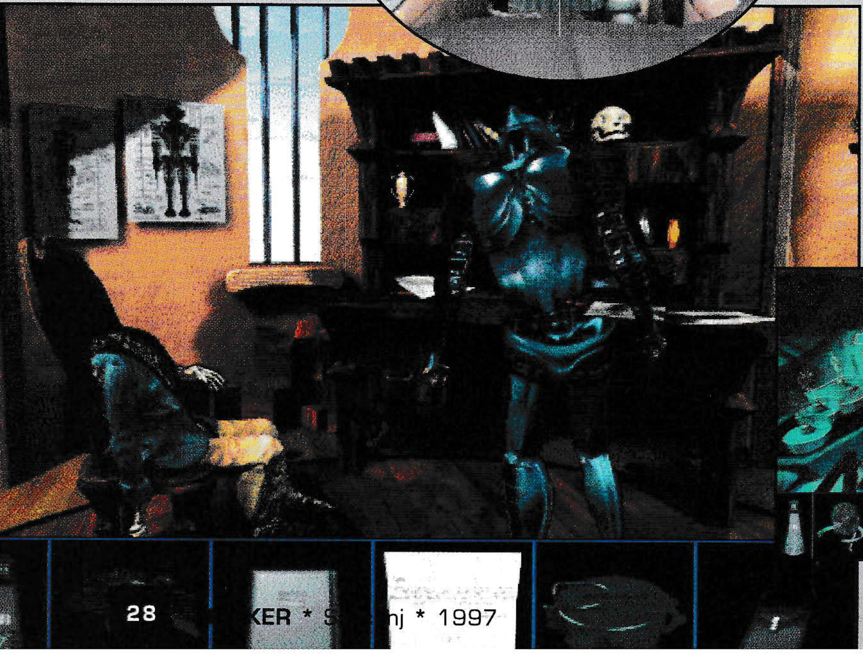
Glavnu ulogu u Lighthousu imaju predmeti i mašine. Likove možete nabrojati na prste jedne ruke.



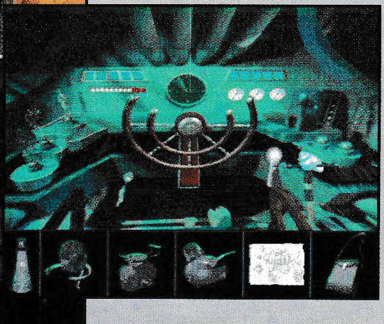
Samo da sam došao trenutak ranije, mota vam se po glavi, ali što je bilo bilo je, zavrnite rukave i na posao.

Sierra nudi u zadnje vrijeme u svim igrama tri mogućnosti instalacije:

Windowsi 95, Windowsi 3.1 ili DOS. Ja sam odabrao Win95 i sve je radilo bez greške. Imate li manje od 16 Rama, preporučujem instalaciju u DOS-u koja će i sa 8 Mb Rama raditi besprijekorno. Naravno, ni Pentium nije na odmet, ali će već i na jačoj 486-ici Lighthouse raditi kako treba. Igra dolazi na 2 CD-a, što nije ni čudno s obzirom na količinu grafike, animacije i zvuka. Nakon kraćeg uvoda, počinje igra. Već znate što se dogodilo, stoga recimo koju o tehničkoj izvedbi. Igra se odvija iz perspektive prvog lica i zauzima ¾ ekrana dok je u preostaloj četvrtini toolbar s predmetima vašeg inventorija. On ima mjesta samo za 4 predmeta, a u torbi su svi ostali. Odande ih vadite i spremati po potrebi, bez ikakvih ograničenja. Kretanje se obavlja pomoću miša i smjernika, ali, nažalost, nije nam označeno preko kojih smo predmeta prošli na putu ka određenoj lokaciji. One su vrlo šarene, s mnoštvom nepotrebnih predmeta i stvari i baš zbog opisanog načina kretanja treba kliknuti na sve



Volite li upravljati podmornicom. Ako volite zasucite rukave i riješite par teških zagonetki.





predmete da ne biste što preskočili. Samo jedna neopreznost može vas dovesti do visokog zida i onda je jedino rješenje vratiti se nekoliko ekrana unatrag. Ipak, to ne znači da je igra linerna. Za rješenje pojedinih problema, redovito postoji više načina, međutim, zaboravljeni je predmet ipak nešto drugo. Gore navedena činjenica čini igru jako teškom i neigrivom početnicima, koji će proći nekoliko ekrana, zapeti i reći, igra je bezveze. Međutim, to nije istina. Malo iskusnijim igračima baš će to biti pravi izazov i doista će uživati u svakom trenutku igre.

Ugođaj je još jedna dobra karakteristika Lighthousea. Kad bih tražio igru koja joj je ugođajno najbliža, bio bi to Myst. Tome, dakako, pridonosi i vrlo ugodna glazba i zvukovi raznih predmeta. Autori su, čini se, očarani mehaničkim letećim predmetima te ih je u igri barem šest. Uspijete li pokrenuti neki od njih, bit ćete nagrađeni kratkom i vrlo lijepom animacijom, a to je ono što igrači vole. Iako je grafika u visokoj rezoluciji, nedostaje joj oštrina i jasnoća boja (rađena je u 256 boja), što je i najveći vizualni nedostatak. Većinu ćete vremena u igri provesti sami jer likova je jako malo. Tajanstveno crno stvorenje s početka igre pojavljuje se još samo na kraju, a profesor i mala Amanda pojavljuju se nakratko. Od najveće koristi bit će vam nekoliko vrlo zanimljivih poluljudi- polustrojeva koji će vam pomoći u vašem istraživanju. Igra se oslanja na vaše vizualno zapažanje i zaključivanje koje će vam pomoći pri rješavanju raznih zagonetaka. Sve u svemu, Lighthouse je vrlo teška, ali istodobno i vrlo izazovna avantura u kojoj morate računati s teškoćama, zapet ćete barem nekoliko puta. Međutim, to jamči i dugotrajno igranje, koje će potrajati i nekoliko tjedana (naravno, ako ne koristite rješenje).

Sierra je opet pokazala da zna napraviti odličnu avanturu te nestrpljivo očekujemo njene sljedeće naslove (osobno me najviše interesira Phantasmagoria 2).

LIGHTHOUSE

Igrano na: PC P5/120, 32MB

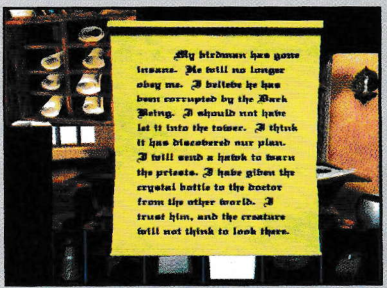
Druge platforme: Macintosh

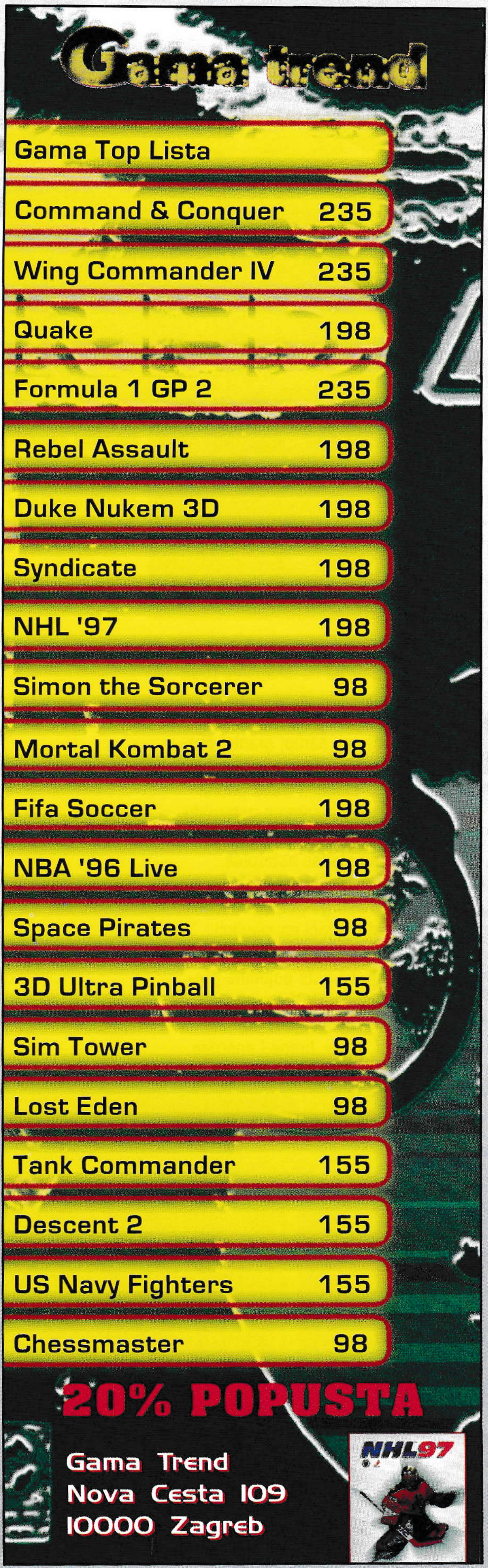
Zvuk	70%
Grafika	86%
Igrivost	71%

Sierra

UKUPNO ... 85%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB, 2x





Kako preživjeti na čelu intergalaktičke kompanije, oduprijeti se stresu i vratiti se živ i zdrav na Zemlju. Sigurno nije jednostavno, u što će vas uvjeriti Fragile Allegiance, nova Gremlinova strateška igra.

Fragile All





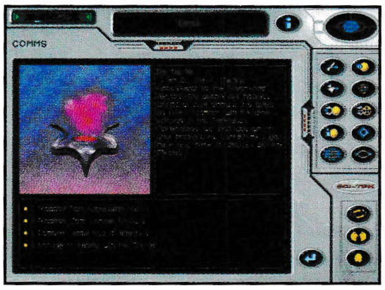
Površina asteroida je dovoljno pregledna iako gomila građevina može smetati pri odabiru određene.

Tvrtka za koju radite, TetraCorp, vas je zadužila za iskapanje ruda na asteroidnom pojasu. Sve bi bilo u redu da ti asteroidi nisu tako daleko od kuće, na samoj granici poznatog nam svemira. Pomoću napredne tehnologije 25. stoljeća treba podići rudarsko naselje na samom asteroidu i iz njega crpsti rude. Kasnije će se posao širiti i na okolne asteroide. Svaki asteroid sadrži ograničenu količinu rude i kad ga potpuno iscrpite, morat ćete prijeći na sljedeći. Uskoro broj asteroida postaje prevelik za kontroliranje pa ćete pojedine prepustiti supervisoru. On će umjesto vas paziti na iskopavanje rude, količinu zraka, vode, hrane i energije potrebne za normalan razvitak. Sada se možete posvetiti izgradnji jake svemirske flote koja će biti u stanju očuvati mir ili zavladati čitavim sektorom. Čemu tolika flota? Pa, naravno, niste sami. Okruženi ste s 6 vanzemaljskih rasa koje imaju svoje ambicije i žele ih ostvariti po svaku cijenu. Možda im u tome baš vi smetate.

Diplomatskim pregovorima možete spriječiti rat s Riggelian, Braccatian, Mauna, The Mikotaj, Artemian i Achaean ili sklopiti vojni savez. Prekršite li ga, dužni ste platiti određenu novčanu kaznu. Možete tražiti pojačanje od TetraCorpa ili se tužiti na postupke vaših susjeda. Dok pregovarate, moći ćete prepoznati na veleposlanikovom licu laže li ili govori istinu.

Tehnologija i tehnika

Sci-Tek je zasebna tvrtka koja se bavi pronalaženjem novih strojeva, poboljšavanjem starih i općenito



istraživanjima na svim praktičnim područjima znanosti. Kod njih možete kupiti posebne dozvole (bluerints) te tako dobiti pravo korištenja novijih oblika strojeva ili letjelica. Blueprints stižu redovito federalnim transporterom te im možete prodati višak ruda.

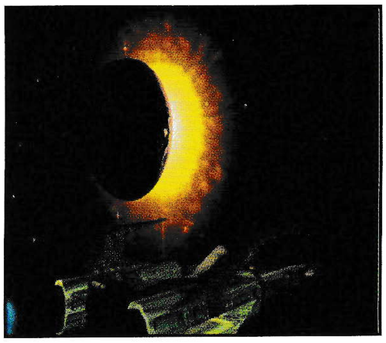
Vremenom će vam kupovina bolje tehnologije postati obveza želite li imati brže strojeve za iskapanje ruda ili proizvodnju brodova. Sci-Tek posjeduje patente za izradu bojnih brodova poput battleshipa i command cruisera. Potonji može u sebe primiti 20 manjih brodova i tako povećati domet vaše vojne flote. Svaki brod ima prazna mjesta predviđena za postavljanje vojne opreme. Različiti energetski štitovi, laserski, fotonski i plazma topovi te različite vrste bombi osigurat će vam pobjedu nad tehnološki slabijim neprijateljem. Ne ratujte samo flotom, možete izrađivati rakete i ispaljivati ih s jednog asteroida na drugi. Njihovo djelovanje različito, neke razaraju samo usko područje pogotka, druge rasipaju sitne dijelove po cijelom asteroidnom naselju, treće stvaraju električne turbulencije ili razaraju čitav asteroid i sve u njegovoj orbiti.

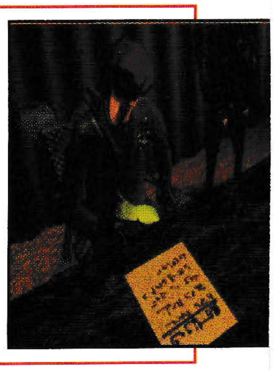


Ovo su, nažalost, oružja kojima možete natovariti svoju ubojitu flotu. Treba paziti da letjelica bude podjednako spremna za obranu i napad.

Miči mi se s puta!!!

Svaki asteroid ima određenu putanju kretanja. To znači da može



egiance



Intro više liči idiličnoj reklami za Windowse 95 u kojoj se povremeno javljaju smetnje, a netko iz dubine svemira progovara istinu.

Tihomir Jauk

ZANIMLJIVOST

Stariji Hackeri se vjerojatno sjećaju Gremlinove igre izašle na Amigi pod nazivom K240. Fragile Allegiance je logičan nastavak, u kojem su zadržane apsolutno sve karakteristike prethodnika, no loša grafika iz K240 je zamijenjena odlično renderiranom grafikom prilagođenom današnjem vremenu. Osim grafike, dodani su diplomati, agenti, nadglednici i trgovci.

doći i do sudara i uništenja cijelog asteroida i svega na njemu. Srećom postoji gravity nullifier koji stvara snažno gravitacijsko polje i tako neutralizira svako obližnje kretanje. Ako vam to nije dovoljno, Sci-Tek vam nudi asteroidne motore pomoću kojih možete upravljati smjerom i brzinom kretanja. Ako nullifieru nestane struje, asteroid nastavlja kretanje, a motori zaustave čitav asteroid, što je velika prednost. Asteroide treba braniti ne samo od međusobnih sudara, već i od napada neprijateljske flote. Postavljanje automatskih topova će vas riješiti brige oko letjelica, antimissile sustav će vas prilično efikasno braniti od bilo koje vrste raketa, ali za njega treba blueprint. Priuštite si ga, baš kao i screen generator koji projicira energetsku blokadu iznad okolnih građevina i tako ih štiti od izravnih pogodaka.

Za prljave poslove možete unajmiti agenta. On će vrlo uspješno onesposobiti neprijateljsku obranu ili pribaviti pravovremeno važnu informaciju o neprijateljskom napadu.

Što mi je ovo trebalo!?

Fragile Allegiance je igra visoko kvalitetne SVGA grafike čak i za današnje standarde. Renderirani objekti koji se rotiraju prilikom pregleda dokazuju još uvijek premoć SGI grafičkih stanica na području animacije i vizualizacije. Dok grafici nema zamjerki, upitno je koliko je sve to igrivo. Animirani kontrolni ekran se svaki put pojavi sa strane i zatim uključi u port. Jest, lijepo izgleda, ali nakon tri sata igranja imat ćemo 40 minuta čekanja na otvaranje jednog te istog ekrana, je potrebnog u igri ako želimo nešto postići.

Ako šaljete flotu na neko mjesto, ponuđene su vam četiri zasebne opcije: običan odlazak, čekanje na nekoj lokaciji, napad na asteroid i napad na neprijateljsku flotu. Gdje toga ima!? Zar ne bi bilo jednostavnije jednim klikom označiti gdje želite ići pa ako je tamo nešto živo, raspaliti svim snagama. Ne možete postaviti transporteru ili teleporteru neku rutu po kojoj bi automatski prevozio rude! Zar ću svaki put sam tovariti transporter, odabirati odredište i zatim istovarati rudu na svih 10 asteroida? Igra je prepuna nelogičnih propusta i mnoštva nepotrebnih opcija koje su se mogle izvesti puno inteligentnije načine. Ne znam čemu služi multiplayer mode kad početak igre traje barem sat vremena dok ne steknete neke osnovne preduvjete za razvijanje flota. Ipak vam je na raspolaganju integrirana elektronska pošta, pa se možete dopisivati sa svojih 7 prijatelja u LAN mreži te dogovarati tajne saveze i napade. Što se tiče zvuka, dovoljno je spomenuti digitalizirane glasove i ugodnu melodiju. Za ovu će vam gnjavažu trebati SVGA kartica sa 1MB, CD ROM, 8MB i slabija 486-ica. Sudeći po najavama, stižu nam mnogo kvalitetnije i bolje igre pa će se za ovu odlučiti samo strategijski fanatici.

FRAGILE ALLEGIANCE

Igrano na: PC 586/133, 32MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	66%
Grafika	85%
Igrivost	34%

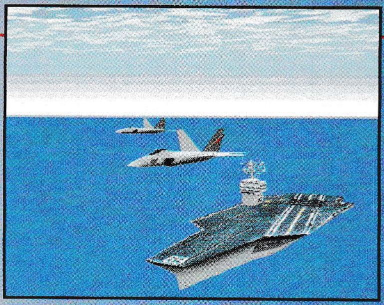
Gremlin Int.

UKUPNO 56%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB



Prekrasan prizor uništenja neprijateljskog asteroida. Ostaci se pretvaraju u prah i pepeo popraćeni divnom eksplozijom.

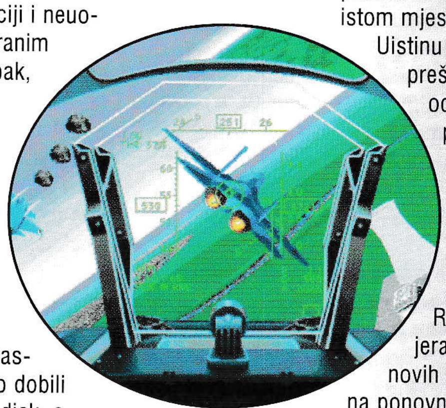


USNF '97

Dario Rakovac

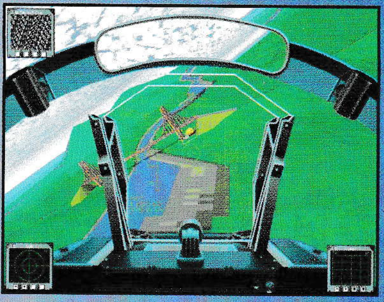
Jedna od prvih zračnih simulacija nove generacije dobila je novo ruho. Pogledajmo kako to izgleda u prozorima...

Svi se kućni piloti sasvim sigurno sjećaju igre nazvane USNF. Pojavila se prije nešto više od dvije godine i pokrenula novi val kompjutorskih simulacija. Bila je prva rađena isključivo za CD ROM medij. Za ondašnja mjerila, USNF je odskakala vrhunskom grafikom u tada neuobičajeno visokoj rezoluciji i neuobičajenim uvodnim digitaliziranim dijelovima u svaku misiju. Ipak, vremena se mijenjaju pa su tako sve te divne stvari postale uobičajene, pojavilo se u međuvremenu toliko vrhunskih simulacija te je USNF polako iz čuda prerastao u legendu i pao u zaborav. No, kako je to bio začetak nove Electronic Artsove Air Combat serije, nastavci su bili očekivani te smo dobili Marine Fighters kao dodatni disk, a potom i ATF i Longbow. Onda su se stvari malo promijenile - Air Combat serija zamijenjena je nečim što je zauvijek promijenilo svijet simulacija, ali i Electronic Arts. Electronic Arts se povezao s vodećim imenom i apsolutnim autoritetom u popularnoj i stručnoj vojnoj literaturi, a to je Jane's Information Group. Ovom unijom, sve su Electronic Artsove simulacije dobile jednu potpuno novu dimenziju i iz običnih kompjutorskih igara prerasle u male enciklopedije vojnog zrakoplovstva. Dobili smo, dakle, u jednom zajedničkom paketu pregršt podataka o posljednjim čudima zrakoplovne tehnike i prigodu da ih na istom mjestu i sami isprobamo. Uistinu je to jedinstvena ponuda: prešavši jednom sve misije i odigravši igru, CD neće skupljati prašinu već će ostati kvalitetnim izvorom informacija, što mu daje prilično trajnu vrijednost.



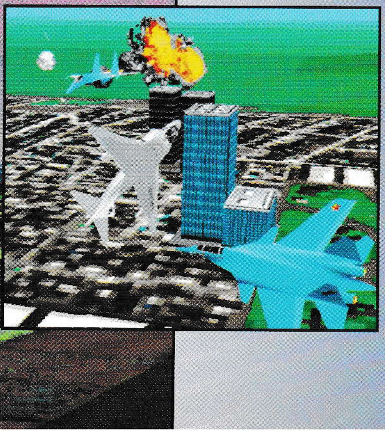
New and improved

Realno gledano, malo dotjerana grafika, bolji intro i par novih misija teško bi vas natjerali na ponovnu kupovinu gotovo iste igre. Ovako, pored svega toga dobivate stvarno opširnu bazu podataka o svim letjelicama u igri i gotovo sat vremena digitaliziranih filmića i animacija. Naravno, to nije sve. U novom USNF-u ispravljeni su mnogi bugovi iz prijašnjih inačica, grafika i igrivost su poboljšani, a tu je i, navodno, vrlo tražena vijetnamska kampanja. To je, po mom mišljenju ono najbolje što su EA-ovci dodali. Iskreno, u moru Desert Storm klonova i Stealth manije, pravo je osvježenje sjesti u Mig 17 ili starog Phantoma i drapati topovima umjesto stereotipnim raketama. Za vijetnamske su misije dodana četiri nova zrakoplova, F-4 Phantom i F-8 Crusader s američke te MiG-17 i MiG-21 s vijetnamske strane. Teren i misije su također potpuno novi, a dodana je i jedna kampanja na Kurilima pa je sve zajedno oko 110 misija! U igri je ostala i mogućnost kreacije vlastitih misija i kampanja uz vrlo moćnu multiplayer opciju, pa ako vam sve to nije dovoljno... Što se grafike i brzine tiče, s obzirom na činjenicu da igra radi isključivo pod Windowsima 95, stvari uopće ne stoje loše. Istina, grafika nije značajno izmjenjena, pa se ne može mjeriti s nekom iz novijih simulacija, ali barem ne moramo sami brojati kadrove u sekundi, kao što je to sve češći slučaj. Zahtjevi navedeni na kutiji su prilično točni, za divno čudo. Na navedenom stroju igra se definitivno vrti sasvim solidno, a traži se Pentium na 90 MHz sa 16 MB RAM-a, što danas više i nije nedostižno. Zaključak: riječ je o sasvim solidnom remakeu jedne od legendi simulatorskog žanra koju, ako već nemate stare USNF, svakako treba nabaviti!





Sumrak nad Da Nangom. Moćni F4 Phantomi vraćaju se sa uspješno obavljenog zadatka



USNF '97

Igrano na: PC P5/166, 32MB

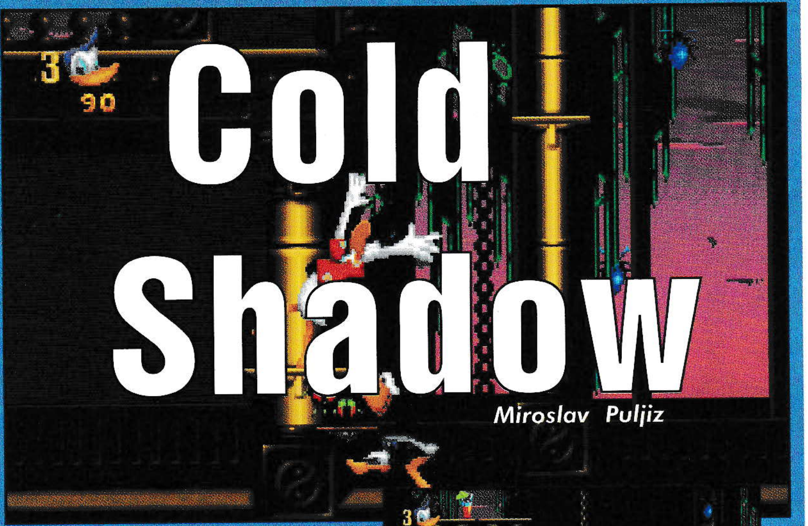
Druge platforme: N/A

Zvuk	80%
Grafika	85%
Igrivost	75%

Electronic Arts

UKUPNO 75%

Min. konfiguracija:
PC P5/90, 16MB, Win95



Cold Shadow

Miroslav Puljiz



Igra Cold Shadow je jedna od onih rađenih za nižu starosnu dob, a koje vole igrati i stariji. Cold Shadow je tipična arkadna igra - morate skupljati razne predmete jer vam donose toliko potrebne bodove, ali skupljate i tri različita dijamanta tj. tri vrste oružja koje ćete koristiti tijekom igre. U ulozi ste već poznatog patka iz Disneyjevih crtanih filmova i napredujete kroz nivoe. Na svakom ćete upoznati nove neprijatelje koji će vas pokušavati dokrajčiti, ali imate li imalo spretnu ruku, to će im biti vrlo teško. Na početku svakog nivoa bit će vam određeno što morate učiniti želite li ga uspješno završiti. Stoga, morate pročitati svaku poruku prije bilo kojeg nivoa. Ne učinite li to moglo bi vas doći glave, kao što je mene došlo. Na početku drugog nivoa morate odmah početi skupljati okrugle lebdeće predmete, koji će vam dati snagu i pretvoriti vas u ninju, a zovu se crveni Jing Jang. Nećete se uspjeti pretvoriti baš iz prvog pokušaja, ali nakon kraćeg vježbanja ipak ćete uspjeti. Da se ne biste mučili, morate nakon par skupljenih crvenih stvarčica pritisnuti biranje oružja i tipku prema dolje i postat ćete ninja. Zatrebate li se katkad vratiti u prvobitan oblik, samo ponovite isti postupak.

Ako ne možete pronaći izlaz na sljedeći nivo, potražite iznad vas uski prolaz između dvaju zidova i dok ste još ninja, dokopajte ga se. Pokreti likova su ostali isti kao i u prijašnjim Disneyjevim igrama, što nam ne smeta, ali nam smeta što je i grafika ostala ista. Ipak, imate li mlađeg brata ili sestru, nabavite ovu igru jer uživat ćete i vi i oni.



COLD SHADOW	
Igrano na: PC 586/166, 24MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	75%
Grafika	70%
Igrivost	79%
Disney Interactive	
UKUPNO	77%
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB	

Mladi i stari ljubitelji lakših igara, konačno ste, nakon duže stanke, i vi došli na svoje. Sjećate li se još Lion Kinga, Aladdina, Jungle Booka, izvrsnih arkadnih igara Disney Interactivea? I ovdje opisana igra izašla je iz njihove radionice.

Archimedean Dynasty

Bibor Kiraly



Dvadeset i prvo je stoljeće, Zemljina kopnena površina je potpuno zagađena i uništena nuklearnim ratovima te je preostalim stanovnicima jedino rješenje organizirati život u morskim dubinama.

Na dnu oceana su mukotrpnim dugogodišnjim radom izgrađene mnogobrojne kolonija različitih običaja i i zakona. Trgovina i unaprijeđena proizvodnja omogućile su razvitak moćnih korporacije koje kontroliraju cjelokupno podmorje. Tko god ne prihvaća zakone trenutno vladajuće vlasti osuđen je na pakleni rad u podvodnim rudnicima. Novostvorene korporacije željne moći i bogatstva ne prezaju ni od čega. Cilj opravdava sredstva, njihovo je zlatno pravilo. Stoga unajmljuju slobodnjake, pilote plaćenike koji će učiniti bilo što, samo im dobro platite i osigurajte svjež zrak.

Naravno, i vi ste jedan od najamnika. Sami morate zarađivati novac za popravke i opremanje podmornice. Oni koji vas poštuju nazivaju vas plaćenikom ili najamnim pilotom, oni koji vas ne trpe nazivaju vas ubojicom, lovcem na glave, dilerom i krijumčarem i vjerojatno su u pravu. Vaša je glavna zadaća izvršiti naredbu, a tek potom misliti o preživljavanju. Emeralda "Deadeye" Flint je ime koje je u podvodnom svijetu sinonim za obavljenu zadaću. Postoje trenuci kad čovjek, dobro razmislivši o svemu, zaključuje da završiti u rudniku zbog nekoliko kilograma droge i nije neko životno rješenje. Vozeći se podmornicom punom vrlo tražene ilegalne robe, jednog je dana naletjela poveća patrola protivničke korporacije. Vi ste odlučno izvukli



disketu s lažnim ispravama i izbacili sav teret koji ionako nije pripadao vama, već ozloglašenom kriminalcu El Topu... Hm, moglo bi biti gadne frke!

Nalazite se u podvodnoj stanici Magellan u Atlanskom oceanu. Čitava podvodna površina Atlanskoga oceana čini kolonijalni savez zvan Atlanska federacija. Jedino mjesto gdje nema zakona ili barem ne pravednog jest kolonija Asylum, leglo gusara, izbjeglica i bjegunaca, u kojoj je smještena i El Topova tvrđava. Čim ste stigli u Magellan, primili ste vrlo važnu poruku. Naravno da se El Topu nije svidio način na koji ste izgubili njegov novac i robu pa vas je odmah pozvao k sebi (možda uspijete izmoliti milost). Usput morate dopratiti jednog njegovog tajnika, Perry Lasallea. Nakon ove prve uspješno obavljene misije slijedi razgovor s El Topom. Želite li ostati u njegovoj službi (a mora se priznati da dobro plaća), morat ćete dokazati da ste još uvijek u formi, a



U početku ćete uvijek nailaziti na pilote koji imaju brže brodove i bolje naoružanje nego vi! Pošaljite ih što brže na dno ili će oni vas.

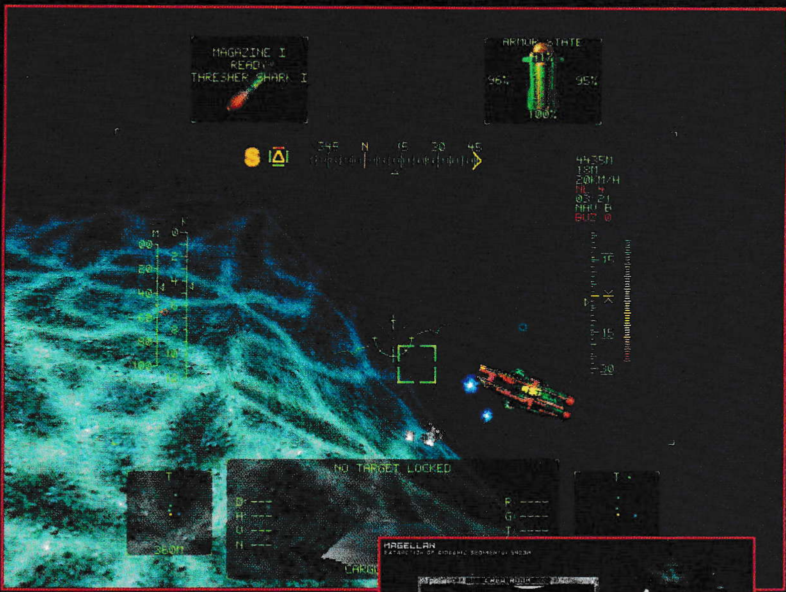
izgubljenu ćete reputaciju pokušati vratiti uništavanjem otpada koji možda i nije baš tako bezvrijedan kako se u prvi mah činilo.

Čini se da je programerska kuća Blue Byte poznata po igrama The Settlers, Battle Isle i History Line, koja se prije većinom bavila programiranjem strategija, napokon uspjela napraviti i jednu vrlo lijepu igru poput Originovih Wing Commandera i prilično neuspjele arkadne simulacije podmornice Subwars 2050. Za razliku od Wing Commandera, priča u igri Archimedean Dynasty nije stvarana pomoću glumaca nego je svaki razgovor napisan, stoga imate mogućnost više odgovora, a ne samo standardno DA i NE. Ovakav način programiranja možda ne pridonosi ugođaju igre ali zasigurno daje veće mogućnosti za razvoj priče. Blue Byte ili nije imao novca ili nije htio uložiti puno u igru čiji uspjeh nije bio zajamčen, no ipak igra je pun pogodak.

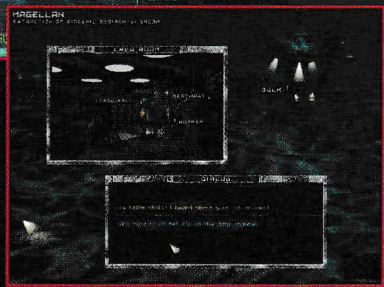
Vrlo realistične, a fantastične slike podvodnih gradova, naselja i brodova te vrlo dobar prikaz opreme i raznih ekrana čine statični dio igre jednako zanimljivim kao i akcijski dio. Kontaktiranje s ljudima i prikaz lokacija je ostvaren u prozorima koji se otvaraju jedan u drugome, slično kao i u Ubi Softovoj zanimljivoj avanturi B.A.T. Na svakoj lokaciji (podvodnoj naseobini) imate nekoliko mjesta poput hangara, bara, dućana i ureda koje možete posjetiti i ondje sresti zanimljive ljude. Pokušajte biti ljubazni s njima jer će vas oni često upućivati drugim ljudima koji će vam otkriti prave informacije. Dobro uhodani "point and click" način komuniciranja u spoju s lijepom grafikom i animacijama čini storyline zanimljivijim. Ne morate raditi samo za jednu kompaniju (ili El Topa) već imate velik izbor drugih, zanimljivijih i zahtijevnijih korporacija i vlada. Naravno, možete raditi i kao dvostruki agent, samo pazite da vas ne uhvate.

Programeri su gouraud sjenčanjem i brojnim zvučnim efektima i arkadni dio učinili zanimljivim. Iskusni će se letači svemirskih simulacija morati navići na to da se svjetlost i boja okruženja (opet plava) mijenjaju sa dubinom i da podmornice baš i nisu udobne kao svemirske jahte. Izbor opreme, naoružanja i podmornica je gotovo toliko pozamašan koliko i onaj u Privateeru ili Frontieru. Meni je prijelaz s plazma topova na torpeda i zvučne topove bio isto toliko šokantan koliko bi bio i sam prijelaz iz života u svemiru u more. Morate se navići na morske struje, gravitaciju i tromost podmornica. Pogodi li vam tko motor i zbriše, danima će vas nositi morska struja dok vam ne ponestane kisika ili dok ne naletite na podmornicu koja vam je spremna pomoći (naravno, uz određenu novčanu naknadu).

Hardverski zahtjevi i nisu baš skromni. Želite li kvalitetnu glazbu i zvukove, preporučujem AWE32, želite li i dobru grafiku, trebat će vam 2MB video RAM-a, a za jedno i drugo rješenje je pentium 133. Za one mazohiste koji vole slow motion pa svaku igru igraju s isključenim turbom, bit će dovoljna i jedna DX/486-ica. U svakom slučaju trebat će vam SVGA video kartica sa 1MB video RAM-a jer su sve slike u 16 miliona (true color) boja. Vlasnicima bržih strojeva s 16MB RAM-a još i informacija da je igra vrlo igriva i pod Windows 95 okruženjem bez ikakvih problema.



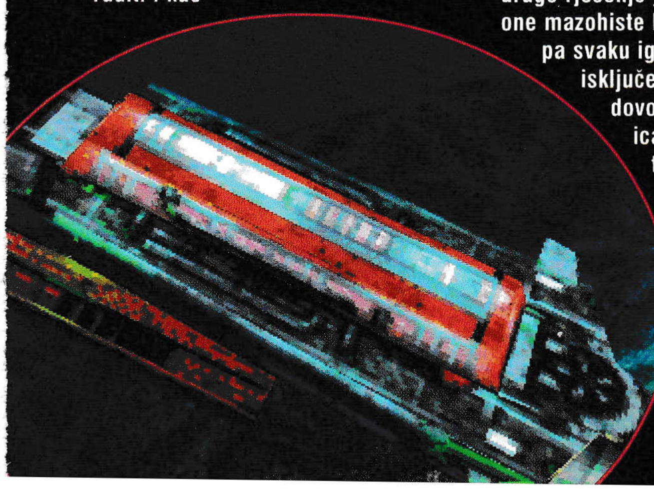
Ako vam je dosta akcija uzmite neku jednostavnu misiju, spustite se na dno, isključite motor i uživajte u pogledu dok vas struje lagano nose.



Ljude poput vas baš ne vole. Stoga će svaki razgovor najčešće završiti svađom.



Neprestano morate kupovati sve bolje i bolje sonare, ne želite li "osjetiti" ova torpeda.



ARCHIMEDIAN DINASTY

Igrano na: PC P5/100, 16MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	72%
Grafika	81%
Igrivost	83%

Blue Byte

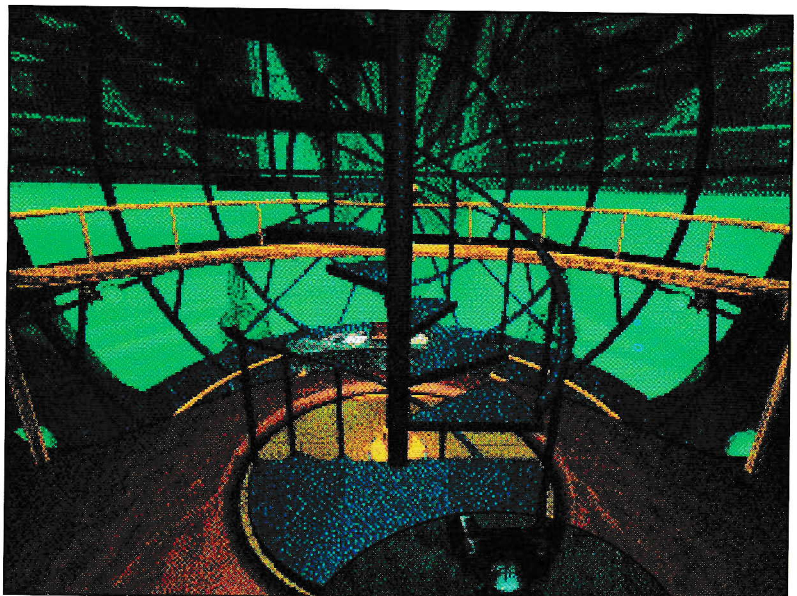
UKUPNO 81%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB

Isis

Luka Mihaljević

Prije tisuću godina otvorila su se vrata koja su spajala naš i njihov svijet. Vidjevši našu patnju, pokušali su nam pomoći, ali ih je u tome spriječila vulkanska erupcija. Sad se vrata ponovno otvaraju i pruža nam se nova prigoda za naše spasenje. Prigoda koju ne smijemo propustiti...



Svemirski brod Isis ima nekoliko etaža. Ovo je ulaz na jednu od njih. Pazite da ne padnete niz stube i slomite nogu

ALTERNATIVNO

3 Skulls of the Toltecs * Vrlo kvalitetna avantura koja vas vraća u doba divljeg zapada gdje vlada zakon kolta i brzog potezanja.

Under a Killing Moon* Tex Murphy vas vodi kroz veliku detektivsku avanturu. Odlična SVGA grafika i gomile filmskih sekvenci.

Pandora Directive * Ukoliko ste gledali X-Files sve vam je jasno, oni su među nama!

Tisuću je godina veličanstveni brod Isis mirovao u dubini piramide. Brod je imao glazbu koja je mogla ozdraviti i spasiti čitav svijet od propasti. Jedina osoba koja je ostala bdijeti nad brodom bila je žena po kojoj je brod i dobio ime. Brod se pokretao pomoću triju dragulja koji su kontrolirali snagu zemlje, vjetra i vatre. Ta tri dragulja otišla su po pomoć, a nakon dužeg vremena doveli su vas. Sada ih treba pronaći i postaviti na njihovo mjesto da bi brod mogao dovršiti svoju davno započetu misiju. Vremena nema napretek i ako ubrzo ne pronađete dragulje vulkan će ponovno proraditi i blokirati brod daljnjih tisuću godina.

Uvod u ovu igru je nešto drugačiji od onih na koje smo već navikli, gdje moramo "spasite svijet od vanzemaljaca". Ovdje "oni" nama žele pomoći. Usprkos tome, priča ne ostavlja neki dojam jer ako se nakon tisuću godina sami nismo uspjeli spasiti, onda nam ni njihova glazba neće puno pomoći. Dobro, recimo da smo povjerovali u serviranu nam priču "maštovitih" autora i pokrenimo igru.



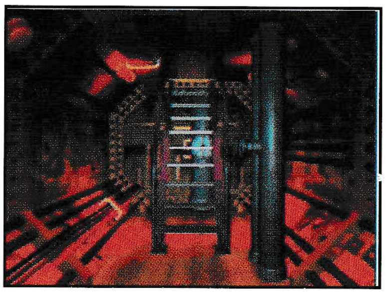
Ljubiteli šaha mogu isprobati i ovu verziju. Vaš protivnik nije tako opasan kako izgleda

Da biste pronašli dragulje, morate pretražiti piramidu i brod. Na putu do dragulja su mnoge prepreke - morate riješiti neke zagonetke i otkriti više tragova koji će vam olakšati traganje. Kad konačno pronađete dragulje, tek će se usklađivanjem njihovih svojstava Isis konačno probuditi i krenuti na svoje putovanje.

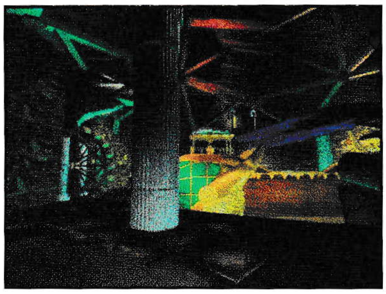
Igrom upravljate gledajući očima lika (Doom, Quake), a komande su vrlo oskudne i prilično nespretne. Ako postoji mogućnost kretanja ulijevo, pokazivač miša promjenit će oblik kad s njim dođete do lijevog ruba ekrana - tako su riješeni svi smjerovi. Ne možete određivati ni udaljenost koju bi lik trebao prijeći - zaustavit ćete se na mjestu koje je potrebno malo bolje pregledati (stube, vrata, zagonetka, predmet ili nešto slično). Vrlo brzo ovakvo "hodanje" dosadi. Pokupljene predmete možete pregledati u inventaru - vidjet ćete njihovu sliku na ekranu i to he sve.

Svako malo će se pojaviti Isis (žena, a ne brod) i ispričati neke pričice (npr. da se morate požuriti jer vulkan samo što nije proradio). Čovjeku dođe da pronađe one dragulje i natjera je da ih proguta! Kad konačno natjerate Isis (brod, a ne ženu) da se pokrene, njegov odlazak bit će ispraćen koncertom nadaleko poznate grupe Earth, Wind & Fire. Ako slučajno niste čuli za tu grupu, ne morate se sramiti jer milijarde ljudi ne znaju za nju.

Igra se može pokrenuti na PC-u i na Macintoshu. Na PC-u se pokreće u Windowsima 3.1 ili 95. U







Windowsima 3.1 možete naići na "dodatne probleme" pa autori preporučuju Win 95, s kojima ćete vjerojatno imati samo one "normalne" probleme koji idu uz svaku ovako "dobru" igru. Na Mac-u morate imati sustav 7.0 ili viši, i barem 8Mb rama.

Grafičku rezoluciju (640x480 sa 256 boja) ne možete mijenjati, a veličina prozora u kojem se odvija igra je samo 320x240. Da bi dogurali do 640x480, autori su napravili veliki okvir s izbornicima load/save, inventory i exit. Najveći plus ovoj igri je mogućnost trenutačnog izlaza samo jednim pritiskom na esc tipku. Često su najbolje stvari i najjednostavnije.

Sve u svemu, moj je dojam da je igra napravljena kao reklama za glazbu gore navedene grupe, a ne kao nešto što bi ljude trebalo zabaviti. Čak i omot CD-a, zajedno s uputama za instalaciju, sadrži samo pet strana dok o grupi ima punih deset! Tako možete saznati povijest grupe, tko su bili njezini članovi od 1970 do 1987. Jako zanimljivo i poučno! Savjet roditeljima: ako vam se dijete previše igra na računalu, nabavite mu Isis.

ISIS

Igrano na: PC P5/100, 16MB
Druge platforme: Mac

Zvuk	64%
Grafika	59%
Igrivost	47%

Snow Lion

UKUPNO 51%
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB



Ako vam je već dosta savršene košarke kao NBA LIVE, tada posegnite za Space Jamom. Nije da će vas ova igra pretjerano zabaviti, ali bitna je promjena.

Space Jam

Roman Horvat



U Space Jamu vaša je momčad popunjena junacima Warner Brosovih crtića. Dakle tu su: Zec, Patak, Coyote & Company, a M. Jordan je tu samo ubačen za hitne intervencije. Zvuči zabavno?! Birati možete samo između dviju momčadi, Toonsa i MonStarsa. Pojedinci se razlikuju brzinom, preciznošću i skokom.

Isključite li SubLevels opciju, izbjegli ste igranje prednivoa (prije utakmice) u kojemu morate sakupiti opremu za vaš tim (tenisice, dresove..). Igrate 4 četvrtine. Na kraju svake možete igrati međunivo SpaceRace, gdje se utrkujete po svemiru u malim letjelicama. Slično Micro Mashinesu, samo lošije. Igrače vodite joystickom ili tipkovnicom. Sama igra je pojednostavljena do krajnjih granica. Osim kretanja, imate još samo dvije mogućnosti: kad imate loptu to su pucanje i dodavanje, a kad ste bez nje, onda je to skok i otimanje lopte. Osvježenje je promatrati reakcija navijača - jedni bacaju papirnate avijončiće, drugi mašu zastavicama, a treći se mole nadajući se da će vam to pomoći. Više zabave sigurno nudi umreženo igranje. Ova je igra namijenjena najmlađima i onima koji se osjećaju mladima.

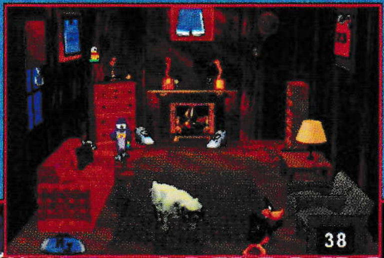
SPACE JAM

Igrano na: PC P5/120, 16MB
Druge platforme: PSX, Saturn

Zvuk	79%
Grafika	71%
Igrivost	74%

Acclaim

UKUPNO 73%
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB



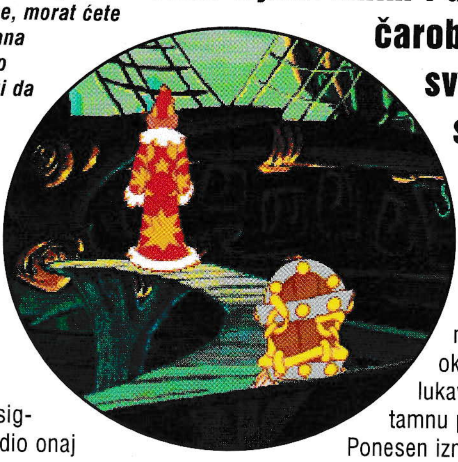


Discworld 2

Dario Rakovac

Missing Presumed...!?

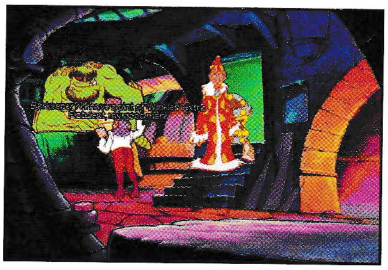
Discworld je opet tu! Stvari se bitnije nisu promijenile, stara A'Tuin i dalje leti ka cilju, vode rijeke Ankh i dalje se režu na kriške, a čarobnjaci se još uvijek bave svime osim magije. Nedostaje samo jedno, nedostaje Smrt!



Želite li se popeti na palubu ove lijepe brodice, morat ćete kapetana nekako uvjeriti da ste mrtvi.

Sjećate li se Rincewinda? Onog suhonjavog, patetičnog čarobnjaka koga Smrt još nije stigla jer i za nju bježi prebrzo? Ipak, baš je taj bijednik uz vašu pomoć uspio spasiti najstariji grad na Discu od sigurne propasti kojoj ga je vodio onaj simpatični Zmaj. Zlato i slava o kojim je Rincewind tada sanjao pripali su nekom drugom, a naš je junak zgrabio taman koliko mu je trebalo za lijep i veseo noćni provod u "Slomljenom bubnju". Vraćajući se s jednog takvog provoda, ruku pod ruku sa svojim šefom, orangutanom (inače glavnim knjižničarem Sveučilišta, koji je takav postao uslijed neuspješno izvedene čarolije i od tada odbija svaki pokušaj vraćanja u prvobitno stanje) te pjesmom na usnama (vrlo okrutan potez programera), lukavi je Rincewind primjetio tamnu priliku u kolnom parku. Ponesen iznenadnom hrabrošću, odlučio je pogledati što se tu zbiva.

Uslijedio je veliki prasak kao jedini mogući ishod Rincewindova pokušaja deaktiviranja eksplozivne naprave. Kako se radi o uvodu, Rincewind je, naravno, preživio, ali gdje bi ova naša igra bila kada sve to nebi imalo znatno veće posljedice. Naime, veliki je prasak promijenio i velikog Discworldskog žeteoca duša, Smrt, koja nakon toga na svijet više nije gledala isto. Kratko rečeno, Smrt je prolupala i zaključila da su pješčane plaže i pivica u ruci znatno zabavniji način trošenja vremena nego vođenje duša na drugi svijet. Koliko god to



zgodno zvučalo, gomila neumrlih po ulicama nije baš ugodna (nije da se u Ankhuu osjeti smrad, ali pravila su pravila) pa grad opet treba junaka. Na raspolaganju mu je, nažalost, samo Rincewind.



Upoznajte dečke iz Shadesa, najstarijeg dijela Ankh Morporka koji je takvim ostao jer je i Kugu bilo strah ući. Ovdje su redom Foul ol' Ron, Henry Coffin' i jedan simpatični mladac kojeg nemojte ni pokušavati uvjeriti da ima patku na glavi.

Ye Olde Dicworlde

Prošla je godina i nešto dana od kad se na našim "discovima" prvi put pojavio Rincewind i Pratchettov magični i ludi svijet kojeg i dalje svemirskim prostranstvima na leđima četiriju slonova nosi stara svjetska kornjača A'tuin. Uzmete li u obzir sve one luđake koje ste tada sreli, a prije svega da je katalizator za nevolje zvan Rincewind na misteriozan način ipak preživio, sasvim je prirodna stvar da stvari na Discu ponovno nisu najblistavije. Priča je sada još šira, a korijene joj i opet možete naći u nekoliko knjiga dobro poznate Discwold serije. Naglasak je na trećoj od njih, Mort, ali bit će tu likova i motiva iz Moving Pictures, Pyramids kao i likova poput Grany Weatherwax, Casanunde, Foul Ole Rona i neizbježnog Dibblera. Glasove im je i ovaj put posudio legendarni pythonovac Eric Idle (Rincewind) i mnogi drugi, ali ovaj put nema Tonya Robinsona, poznatijeg

Amiga 1200

1. ● Alien Breed 3D 2
2. + Slam Tilt
3. ✱ Evil's Doom
4. − Breathless
5. + Capital Punishment
6. ● Alien Bash
7. − The Spiers Legacy
8. − Fighting Spirit
9. ● Worms: Reinforcment
10. − Nemac IV

PC CD ROM

1. ● C&C: Red Alert
2. ● Syndicate Wars
3. + Formula 1 GP 2
4. ✱ Discworld 2
5. + Daggerfall
6. + F-22 Lightning 2
7. − Gene Wars
8. − Quake
9. ● Duke Nukem 3D
10. ✱ Screamer 2

Playstation

1. ● Tekken 2
2. ● Wipeout 2027
3. + Resident Evil
4. − Tunnel B1
5. + F1
6. ✱ Soviet Strike
7. + Crash Bandicoot
8. ✱ FIFA '97
9. + Total NBA '96
10. − Battle Arena Toshinden 2

Sega Saturn

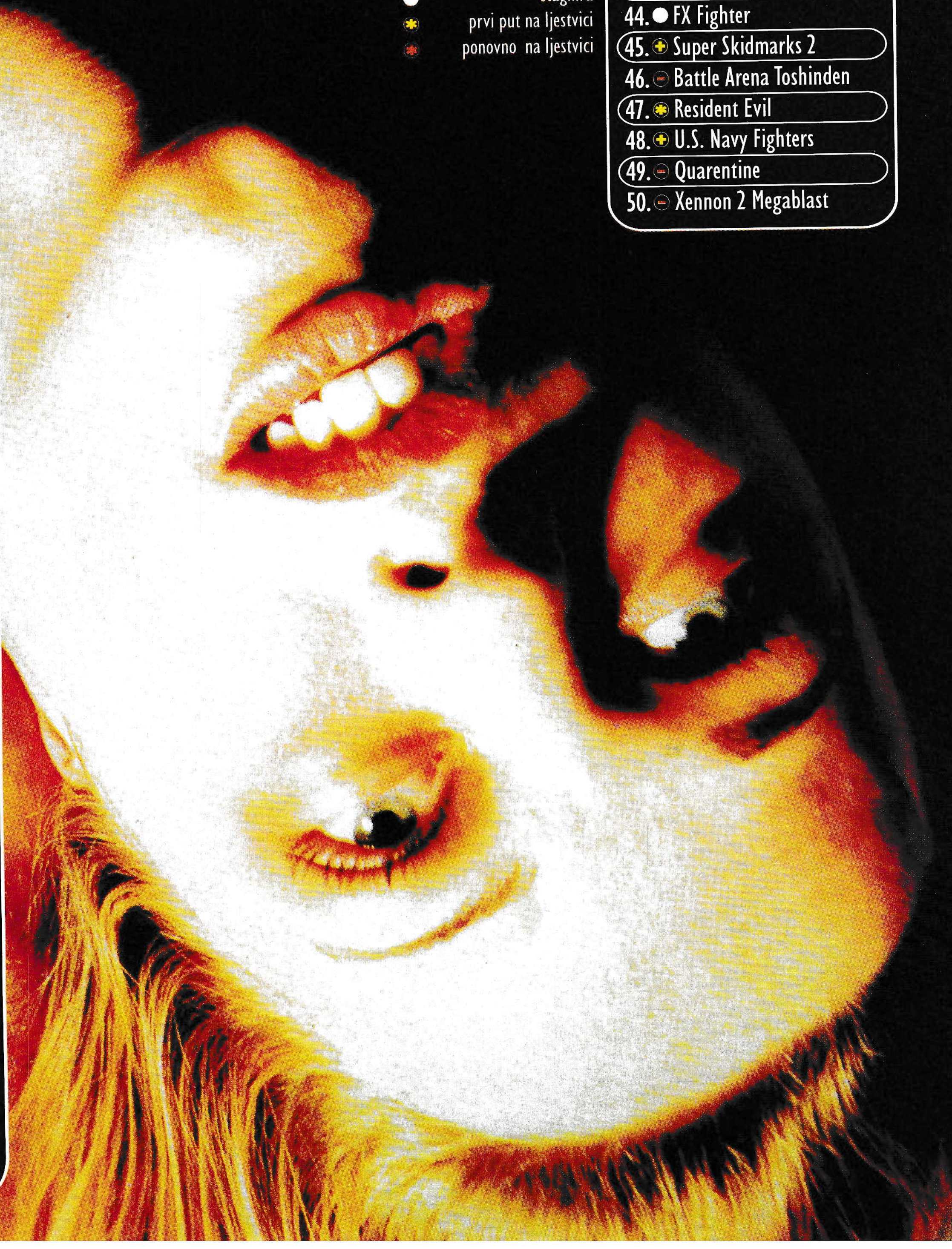
1. + Skeleton Warriors
2. − Panzer Dragoon 2
3. ● Virtua Fighter 2
4. ● Virtua Cop
5. + Daytona USA
6. ● Clockwork Night 2
7. + Guardian Heroes
8. − Night Warriors
9. ● Street Fighter Alpha
10. − Ultimate Mortal Kombat 3

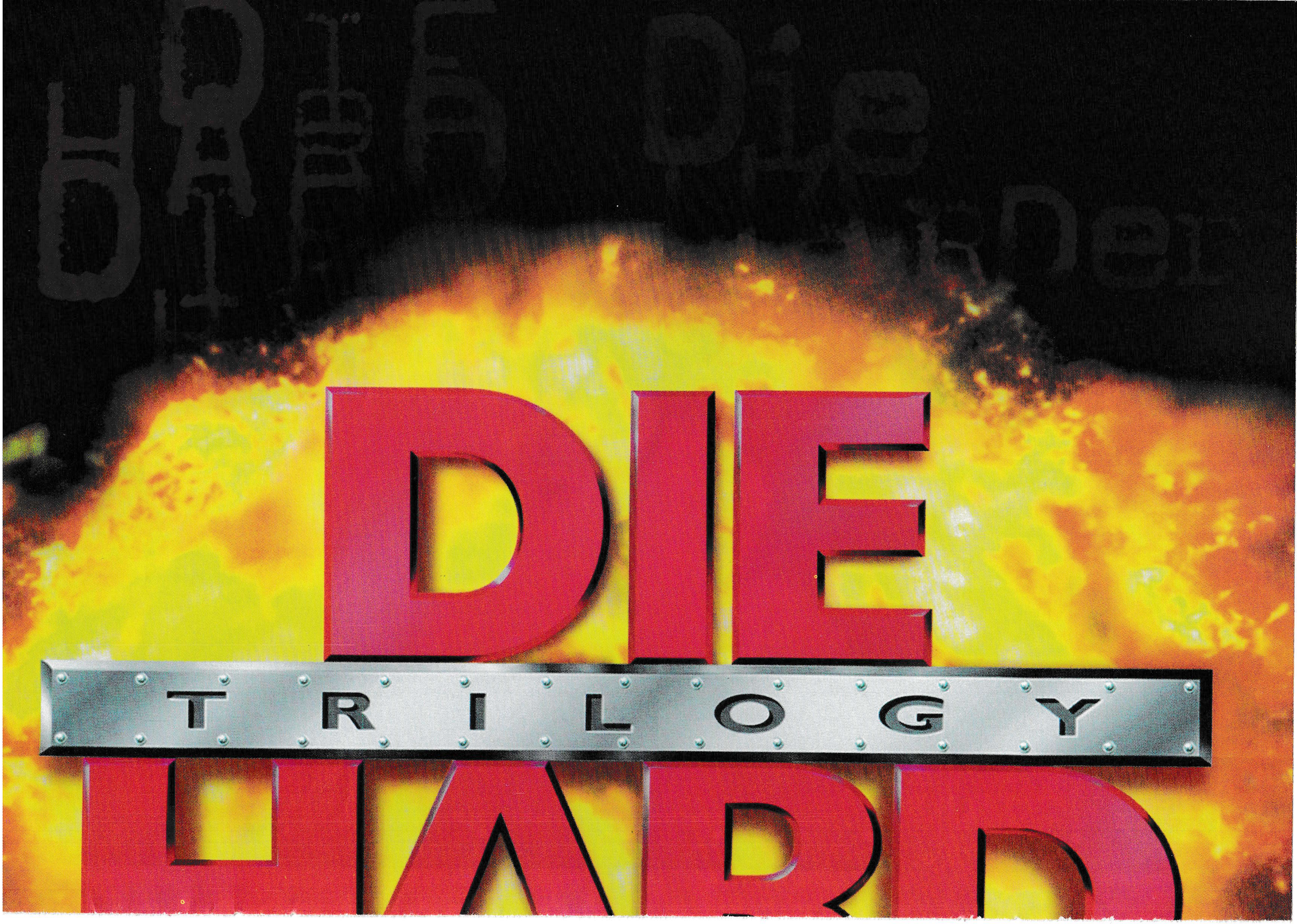
Top 50

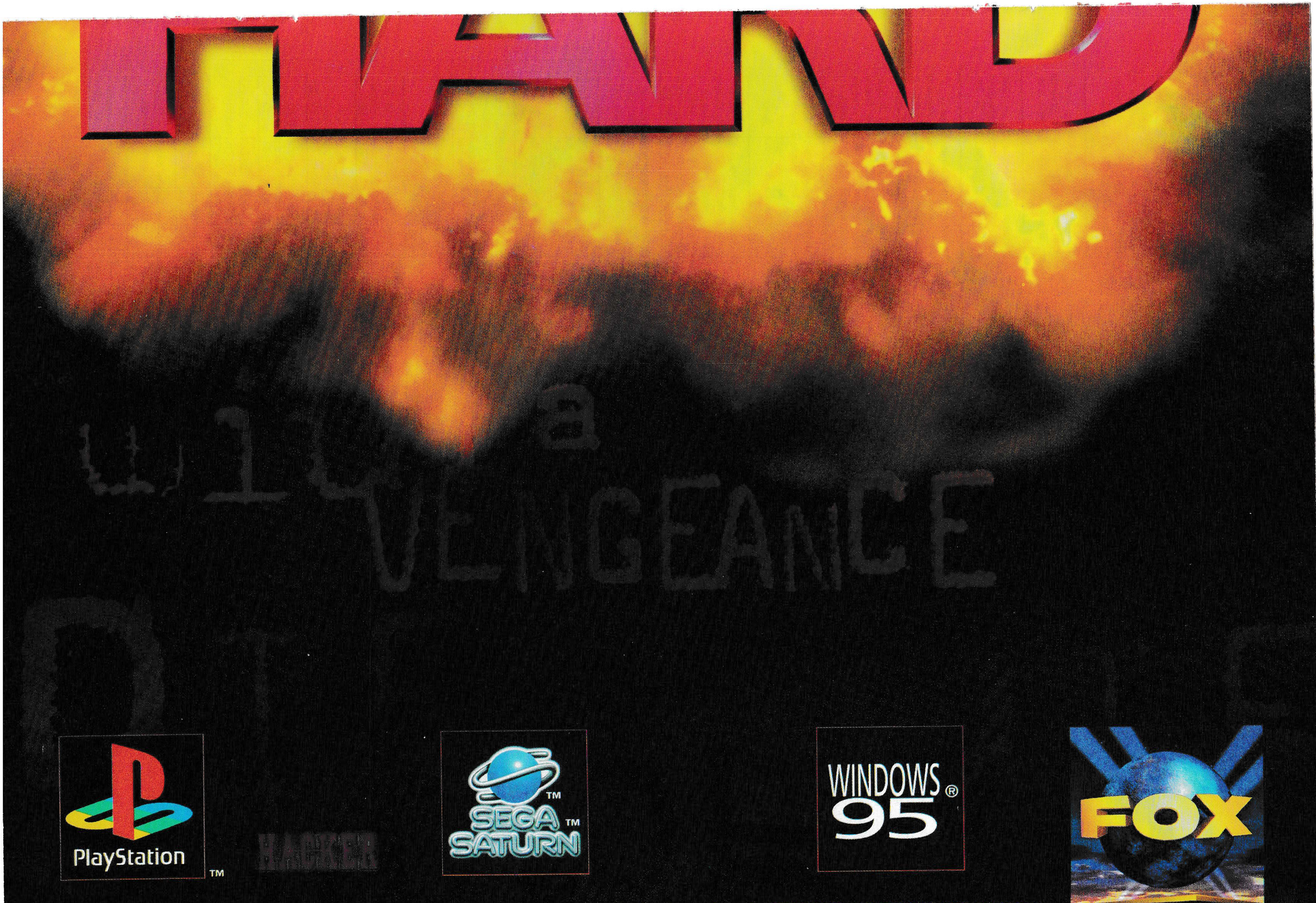
1. ● Command & Conquer
2. + Formula 1 GP 2
3. − Quake
4. ● Aladdin
5. + Civilization 2
6. − Monkey Island 1 i 2
7. + Tekken 2
8. ● Duke Nukem 3D
9. − Wing Commander 3
10. + Syndicate
11. − Simon the Sorcerer
12. ● Rebbel Assault
13. ● Flashback
14. + Panzer General
15. − Doom 2
16. + Elite
17. + Prince of Persia
18. ● Tie Fighter
19. ● Alone in the Dark 1, 2 i 3
20. + The Lost Vikings
21. − Civilization
22. − Discworld
23. − Z
24. − Mortal Kombat 2
25. − AH-64D Longbow
26. + Daggerfall
27. − Descent
28. ● Syndicate Wars
29. + UFO: Enemy Unknown
30. − Lost Eden
31. ● SimCity 2000
32. + North & South
33. + Pirates
34. + Gene Wars
35. + Settlers
36. ● Street Fighter 2
37. + Heretic
38. − Ruff 'n' Tumble
39. − Star Trek: Final Unity
40. + Dune 2
41. ● Rise of the Triad
42. − Alien Breed 3D 2
43. ● Colonization
44. ● FX Fighter
45. + Super Skidmarks 2
46. − Battle Arena Toshinden
47. ✱ Resident Evil
48. + U.S. Navy Fighters
49. − Quarentine
50. − Xennon 2 Megablast

Legenda:
pozicija igre na ljestvici -

+ raste
− pada
● stagnira
✱ prvi put na ljestvici
✱ ponovno na ljestvici




DIE
TRILOGY
HARD


HARD
with a
VENGEANCE
PlayStation
HACKER
SEGA SATURN
WINDOWS 95
FOX
INTERACTIVE

Hitno prodajem PC486/120/8MB/340, 14" kolor monitor, SVGA 1MB, Creative Labs SB, zvučnici. Mario 01/71 65 07

PC486/66/8MB, TSENG LABS 1MB, SBPro 2.0, 14" monitor Samsung, CD ROM 6x, HDD 420 MB. Cijena 1300 DEM. Oliver, 052/57 02 22

Prodajem Intel P75/16/1247 HDD, 2x CD, SB16bit,modem 14400, Big Tower, 14"kolor SVGA. Hitno, za 1600 DEM. Filip, 01/34 83 46

Intel Pentium P5/120/8/270MB HDD, 14" Philips kol. monitor, 4x CD, 16 bit SB, modem, 25W zvučnici, VGA 1MB, printer NX1001 STAR prodajem. Karlo, 01/57 35 74

PC486/80/8/750. Philips 14C, mini tower, SB16, 4x CD, modem 14400, SVGA 1MB, 24 iglični printer, joystick. Povoljno prodajem. Hrvoje, 01/43 88 64

Prodajem PC486/25/4/127, VGA 1MB, SB 2.0 + igre i programi za 670 DEM. Dario, 01/200 20 82

Prodajem PC486/33/8/450 za 1200 DEM. Jurica, 023/43 44 68

Prodajem PC486/80/8/540, 4x CD ROM, SB pro sa zvučnicima, SVGA monitor 14" LR, miš Genius za 1200 DEM. Danijel, 01/34 76 95

Prodajem PC486DX4/120/8/365, CD 4x, SB16, kolor monitor 14" LR, i VGA karticom za 1159 DEM. Siniša, 040/86 30 06, zvati 16-19h

PC486/40/4/270, kolor monitor, SB pro, 2 zvučnika od 60 W, MT, puno dobrih igara i programa, jamstvo 2 mjeseca, cijena 1150 DEM. Igor, 051/81 17 93

Ugrađujem hard diskove u A1200 i A600. Vedran, 01/42 77 84 (zvati poslije 16h)

Amiga 500+, 3 joysticka, miš, TV modulator, diskete s igrama, video kaseta o radu na Amigi. Literatura povoljno. Domagoj, 01/74 72 52

A1200 HD 270 MB pun igara, kol. monitor C1081, 400 disketa s igrama, vanjski floppy drive, 3 joysticka, + dodatna oprema za 900 DEM. Goran, 032/32 01 42

A1200 (staru jednu godinu), monitor i puno dodatne opreme (200 disketa, joystici, videokasete, literatura, skripte i sl.) povoljno prodajem. Alen, 044/52 15 25

Prodajem A600, 50 disketa s igricama po želji, dva joysticka, Quick Shot mišem i literaturom. Prodajem i diskete posebno. Nikica, 01/73 00 78

Prodajem A500, 1 Mb, miš, 80 disketa s igrama, scart kabel, 3 joysticka, trafo. Cijena 270 DEM. 040/31 03 62

Prodajem A500 1 Mb, monitor C1084 S, miš, joystick, volan, 60-ak disketa + kutija, literatura za 500 DEM. Nikola, 032/35 73 50

Prodajem A1200, 2 Mb RAM, 160 disketa, miš, 2 joysticka, hard disk 120 Mb, pun programa i igrica, monitor i literaturu. Cijena 1000 DEM. Marijan, 042/67 73 97

Prodajem A600, 190 2DD, joystick, podlogu za miš, kutiju za diskete. Cijena 370 DEM ili 1300 kn. Adam, 032/83 74 44

A500, 1 Mb, TV-modulator, TV-Spiel, 4 joysticka, 150 disketa, Workbench V1.3 prodajem za 400 DEM. Bojan, 01/31 11 89

Prodajem A500 s proširenjem, Philips kolor monitorom, 50 disketa, miš, podloga za 550 DEM (može i posebno). Dario, 032/31 84 55

A500 sa TV-modulatorom, proširenjem, 3 joysticka, mnoštvom igara i literaturom prodajem. Hrvoje, 021/88 02 27

A500 1Mb, TV-modulator, joystick, miš, printer, više od 100 disketa s novim i starim igricama, programi za DTP, glazbeni programi za 650 DEM. Ivor, 047/52 37 48

Prodajem A1200, 2 MB, 170 Mb hard disk, 200 disketa, 2 kutije za njih, 2 joysticka i Philips kolor monitor za 800 DEM. Bojan, 035/44 13 26

Prodajem A500 s proširenjem, kolor monitor, miš, 2 joysticka, literatura, 350 disketa, cijena 650 DEM. Ivan, 049/28 30 94

Zoltrix 14400, V42BIS VOICE/mail /fax modem externi. Carnet Utilies 3.4 i besplatno surfanje. Samo 222 DEM. Danijel, 01/22 81 00

CD Alien Odisey za 100 kn, printer star LC-20, malo korišten, za 150 DEM. Krunoslav, 01/43 32 95

Schneider CPC 6128, zeleni monitor GT 65, tipkovnica, igrre, programi, 2 joysticka i literatura. Silvijo, 033/78 24 81

Prodajem Mega Drive II. sa 6 igara i 3 joypada, Mega CD2 sa 2 igre, Mega Drive 32X sa 2 igre i Amigu 500 1Mb sa 230 igara i Philipsov monitor. Nada, 01/38 40 32

Sony Playstation igre preko 30 naslova (Tekken 2, Crash Bandicoot, NBA Total, Reloaded, Ridge Racer R., Impact Racing...) povoljno prodajem. Marijo, 044/53 53 57 ili 044/333 75, zvati iza 21h

Prodajem Sega Mega Drive, Sega CD, 32X, dva 6-button joypada, 1 igra za Mega Drive, 12 na CD.ima, 4 za 32X, kompletan pribor i upute. Cijena fiksna 2000 kn. Ivan, 01/44 71 58

Prodajem diskete za Commodore 64. Damir i Denis, 01/615 11 71

Prodajem Super Nintendo sa 5 igara (Fifa 95, Super Star Wars...). odlično očuvan, za 350 DEM ili mijenjam za Playstation Toni, 021/52 25 00

Prodajem miroCristal 12SD 1 Mb DRAM S3 TRIO 32 VESA grafičku karticu vrlo povoljno - 50 DEM. Damjan, 01/28 06 24

Prodajem Sega Mega Drive 2 sa dvije igre star godinu dana, vrlo dobro sačuvan. Dajem ga zacijenu po dogovoru. Ivan, 053/57 25 50, najbolje je zvati iza 21h

Prodajem Mega Drive 2 sa 2 joypada i 4 odlične igrice. Zajedno dajem Gamebox s jednom igricom. Boris, 023/43 58 83

Povoljno prodajem aparat NEO GEOCD sa 12 CD-a i 2 joysticka, kao nov. Vlatko, 048/81 34 60

Prodajem original CD ROM ugru Full Throttle na njemačkom jeziku za 150 kn. Ivan, 01/611 56 02

Prodajem 65 vrsta raznih hrvaskih slova (fontova) i hrvatsku tipkovnicu (driveri) za sve vrste Windowsa. Vjekoslav, 01/38 30 34

Prodajem originalni CD za PC Duke Nukem 3D s pripadajućom kutijom i uputama. Cijena 250 kn. Bruno, 01/615 94 01

Stereo kablove za priključenje PC-a, Amige, PSX-a i Super Nintenda na pojačalo, adaptere za priključenje 2 joysticka za PC, Scart kablove za Amigu i Atari ST prodajem. Goran, 01/36 00 32

Prodajem Sega Mega Drive 2 sa pratećom opremom i 2 igrice povoljno. Prodajem Game Boy sa 4 igrice i svom opremom povoljno. Ivan, 01/74 70 13

Prodajem HD SEAGATE ST 127Mb s kontrolerom, pogodan za 286, 386, 486, pun softvera za 400 kn. Željko, 042/26 18 62

Prodajem Encartu 96 za 100 kn. Tomislav, 01/21 00 50, zvati iza 20h

Prodajem Sega Mega Drive 2, 2 joypada i igricu. Marko, 01/52 68 51, zvati iza 18h

Prodajem original CD Warcraft 2 s uputama. Cijena 300 kn. Saša, 01/70 58 97

Povoljno prodajem procesor 486 DX2/80/3.4 SV. Mijo ili Marko, 01/67 17 69

Prodajem ploču i procesor 486 DX4/100MHz, PCI, IDE, sa 8 Mb RAM, te prodajem matrični printer Mannesmann Tally, zvučnike za PC 2x120W. Zvonimir, 01/239 50 39

Povoljno prodajem igru za Snes Killer Instinct za 100 DEM, a i neke za Nintendo , Gamew Boy. Ivan, 043/24 13 02

Prodajem Commodore 128 sa disketnom jedinicom i Philipsovim 11" monitorom. Kristijan, 020/68 21 26

Prodajem 2 analogna nova joysticka Quickshot Warrior 5 (1 kom. 90 kn), novu Enciklopediju igara za 50 kn te novi Atari 29 cm c/b monitor. Dominik, 01/74 74 55 ili 01/74 61 20

WB 3.0 za Amigu 1200 na hrvatskom (locale); Crossdos za prijenos u CROASCII, 852 i WIN PC- kod. Drago, 021/51 07 23

Prodajem Commodore 64 sa 100-tinjak igara na kasetama, literatura za 200 DEM. Kazimir, 032/83 24 79

Prodajem Super Nintendo sa 3 igrice: Donkey Kong 1,2 i Robocop protiv Terminatora i još 2 igrice posebno. Ivanm 031/65 23 05

Prodajem Super Nintendo s 3 igre, 2 kontrolera, mišem i Super Game Boyom, sa svim kablovima i priručnicima. Cijena 550 DEM. Može i opdvojeno. Ivan, 01/611 54 60

Prodajem originale Under a Kiling Moon (150 kn), Horde i Jump Raven (100 kn) ili mijenjam. Prodajem stare BUG-ove. Toni, 01/31 47 33

Prodajem Sega Mega Drive sa 6 igrica: Sonic 1,3, Ranger X, Galaxy Force 2, World of Illusion, Mega Turrican, malo korišteno sa svim papirima, staro godinu i pol, cijena 1000 kn. Dalibor, 049/34 05 83

Prodajem dobro očuvanu igru za PC C&C na 2 CD-a za 200 kn. Marijan, 051/81 26 33, zvati 14-20h

Prodajem mikrofon Dynamic uni Directional nekorišten za 70 kn. Tomislav, 042/23 30 40

Prodajem Sega Mega Drive 2 + 7 igrica. Marko, 01/618 76 24

Multimedijalnu enciklopediju Encarta 95 (na CD-u) i igru The Need for Speed (na CD-u) prodajem po 130 kn. Matej, 01/38 51 74

Prodajem Nintendo Gamboy i 20-ak igrica za nj. Svebor i Borna, 01/653 03 95

Prodajem Sega Game Gear sa 3 igrice, adapterom, koderom i Sega katalogom. Ivan, 01/33 06 50

Prodajem novi CD za PC Full Throttle za 200 kn i igrice za Game Boy. Tomislav, 01/71 87 20

Printer Epson Stylius kolor (720 dpi), malo korišten prodajem za 600 DEM. Matej, 01/38 51 74

Prodajem joystick QuickShot 2 Turbo i Quickjoy Turbo za Commodore i Atari. Ivan, 01/56 46 12

Prodajem GameBoy sa 3 igre za 350 kn. Goran, 023/43 12 21

Povoljno prodajem original CD igru Full Throttle sa uputama. Hrvoje, 01/15 13 48

Aktivne zvučnike 2x120W prodajem za 320 kn. Mihael, 01/15 04 07

HACKER

Free Pages

Specijalni Hackerov dodatak - Rješenja, Hackermanija, Bez Panike i S.O.S.

Rješenje

The Secret of Monkey Island

The Secret of Monkey Island jedna je od LucasArtsovih starijih point-and-click avantura uobičajenog humora.

Berislav Jozić

Pošto za nju nismo dosad objavili rješenje, činimo to sad jer znamo da mnogi od vas još uvijek igraju tu izvrsnu avanturu.

Dio 1 - Tri zadatka

Na početku idite desno, preko mosta, otvorite vrata i uđite u lokalni bar lijepog imena - "SCUMM BAR". Idite desno, na drugu stranu zastora, i razgovarajte s trojicom važnih pirata (TALK TO IMPORTANT-LOOKING PIRATES). Oni će vam zadati tri zadatka, koja morate izvršiti želite li i vi postati pirat. Teški zadaci neće vas nimalo obeshrabriti. Pričekajte da kuhar izađe iz kuhinje i izađite lijevo iz ekrana te brzo pođite u kuhinju, pokupite komad mesa sa stola (PICK UP HUNK OF MEAT) i lonac ispod stola (PICK UP POT), otvorite desna vrata i izađite. Doletjet će galeb i početi jesti ribu, što će vam znatno otežati stvar. Odšetate li na desni rub daske, odbacit ćete ga malo u zrak. Učinite to još dvaput i brzo pokupite ribu (PICK UP FISH). Sad idite lijevo i van iz bara. Nakon kraće animacije ponovno ćete dobiti kontrolu nad Guybrushem. Idite lijevo preko mosta i van iz sela, a zatim desno (na "path") do karte. Idite na čistinu (WALK TO CLEARING), pa jedan ekran desno i uđite pod cirkuski šator, gdje dva brata Talijana raspravljaju o poslu. Prekinut ćete ih ako pritisnete obje tipke miša istodobno (tako možete na raznim mjestima u igri prekinuti animacije i razgovore). Recite bilo što i doći će do vas. Nagovarat će vas da vas ispucaju iz topa kao živu topovsku kuglu i da će vam dobro platiti za to. Pristanite, a kad vas upitaju imate li šljem, odgovorite potvrdno (druga rečenica). Pokažite im lonac iz kuhinje (USE POT). Nakon kraće animacije i razgovora izlazite iz cirkusa puno bogatiji.

Idite desno pa u selo (WALK TO VILLAGE), zatim desno preko mosta, pored bara i kroz prolaz (ARCHWAY). Ondje razgovarajte s građaninom koji ima papigu (TALK TO CITIZEN OF MELEE). Pitat će vas poznajete li jednog čovjeka, a vi odgovorite da imate nekoga u rodu s tim imenom (zadnja rečenica). Ponudit će vam kartu, kupite je. Idite malo lijevo i otvorite je. Uđite na prva vrata desno, pokupite kokoš (PICK UP CHICKEN) te izađite. Idite gore kroz prolaz te kroz prva vrata u trgovinu. Pokupite mač i lopatu (PICK UP SWORD, PICK UP SHOVEL). Ako trgovac nije tu, pozvonite mu (USE BELL), a ako je, razgovarajte s njim o maču i lopati i kupite ih. Izađite iz dućana i izađite iz sela.

Na karti idite do kuće na desnom dijelu (WALK TO HOUSE). Prije nego stignete, na mostu će vas zaustaviti "troll" i neće vam dati da prođete. Dajte mu ribu (GIVE FISH TO TROLL) i nastavite.

Kad stignete, otvorite vrata (OPEN DOOR) i čovjeka koji se pojavi nagovorite da vas nauči mačevanju. Izgnjavite ga, pokažite mu mač, platite... i nakon animacije spremni ste za prvi zadatak. Trebate ići cestama i boriti se s piratima dok ne naučite uvrede i odgovore na njih. Najbolje je stati na neko raskrižje i čekati. Piratu recite da se pripremi umrijeti i borba počinje.

IZNENAĐENJE!

Da se ne biste mučili razmišljajući koji je ogovor za koju uvredu, mi ćemo vam skratiti muke. Vi se, tj. Guybrush, morate boriti samo nekoliko puta da biste čuli sve odgovore jer ih ne možete koristiti ako ih niste čuli u borbi.

Uvrede i odgovori za pirate:

1) *THERE ARE NO WORDS FOR HOW DISGUSTING YOU ARE*
   - *YES THERE ARE. Y OU JUST NEVER LEARNED THEM*
2) *SOON YOU'LL BE WEARING MY SWORD LIKE A SHISH-KABOB*
   - *FIRST YOU'D BETTER STOP WAVING IT LIKE A FEATHRE-DUSTER*
3) *YOU MAKE ME WANT TO PUKE*
   - *YOU MAKE ME THINK SOMEBODY ALREADY DID*
4) *I GOT THIS SCAR ON MY FACE DURING A MIGHTY STRUGGLE*
   - *I HOPE NOW YOU'VE LEARNED TO STOP PICKING YOUR NOSE*
5) *I'VE HEARD YOU ARE A CONTEMPIBLE SNAKE*
   - *TOO BAD NO ONE'S EVER HEARD OF YOU AT ALL*
6) *I'VE SPOKEN WITH APES MORE POLITE THEN YOU*
   - *I'M GLAD TO HEAR YOU ATTENDED YOUR FAMILY REUNION*
7) *I'M NOT GOING TO TAKE YOUR INSOLENCE SITTING DOWN*

- *YOUR HEMORRHOIDS ARE FLARING UP AGAIN EH*

8) *NOBODY'S EVER DRAWN BLOOD FROM ME AND NOBODY EVER WILL*
- *YOU RUN THAT FAST*

9) *HAVE YOU STOPED WEARING DIAPERS YET*
- *WHY, DO YOU WANT TO BORROW ONE*

10) *YOU HAVE THE MANNERS OF A BEGGAR*
- *I WANTED TO MAKE SURE YOU'D FEEL COMFORTABLE WITH ME*

11) *THIS IS THE END FOR YOU YOU GUTTER-CRAWLING CUR*
- *AND I'VE GOT A LITTLE TIP FOR YOU. GET THE POINT*

12) *YOUR NO MATCH FOR MY BRAINS YOU POOR FOOL*
- *I'D BE IN REAL TROUBLE IF YOU EVER USED THEM*

13) *PEOPLE FALL AT MY FEET WHEN THEY SEE ME COMING*
- *EVEN BEFORE THEY SMELL YOUR BREATH*

14) *I ONCE OWNED A DOG THAT WAS SMARTER THAN YOU*
- *HE MUST HAVE TAUGHT YOU EVERYTHING YOU KNOW*

15) *YOU FIGHT LIKE A DAIRY FARMER*
- *HOW APPROPRIATE. YOU FIGHT LIKE A COW*

16) *MY HANDKERCHIEF WILL WIPE UP YOUR BLOOD*
- *SO YOU GOT THAT JOB AS A JANI TOR AFTER ALL*

Nakon tri pobjede reći će vam da ste dovoljno dobri da se borite protiv Sword Mastera, ali vi prvo skupite sve ove uvrede i odgovore. Zatim idite u selo trgovcu. Razgovarajte s njim (TALK TO STOREKEEPER) i recite mu da tražite Sword Mastera. Kad otiđe, otvorite vrata (OPEN DOOR) i slijedite ga. Iako je star, dosta je brz pa ga nemojte izgubiti iz vida. Na karti otoka idite za njim do ulaza u šumu (WALK TO FORK). Nastavite ga slijediti, a kad prijeđete preko balvana, Guybrush će reći da je bolje da prisluškuje. Kad trgovac otiđe, idite do Sword Mastera (WALK TO SWORD MASTER) i recite da ste ga došli ubiti. Ova je borba teža od prijašnjih jer samo on daje "uvrede", a vi morate davati ispravne odgovore koje ste dosad sakupili.

Swordmaster ima drugačije uvrede nego ostali pirati, ali su odgovori isti.

Ovdje su uvrede, a odgovore nađite na listi za pirate pod istim brojem.

1) *THERE ARE NO CLEVER MOVES THAT CAN HELP YOU NOW*
2) *MY TONGUE IS SHARPER THAN ANY SWORD*
3) *IF YOUR BROTHER'S LIKE YOU, BETTER TO MARRY A PIG*
4) *MY LAST FIGHT ENDED WITH MY HANDS COVERD WITH BLOOD*
5) *MY NAME IS FEARED IN EVERY DIRTY CORNER OF THIS ISLAND & MY SWORD IS FAMOUS ALL OVER THE CARIBBEAN*
6) *NOW I KNOW WHAT FILTH AND STUPIDITY REALY ARE*
7) *YOU ARE A PAIN IN THE BACK SIDE SIR*
8) *NO ONE WILL EVER CATCH ME FIGHTING AS BAD AS YOU DO*
9) *I HOPE YOU GOT A BOAT READY FOR A QUICK ESCAPE*
10) *EVERY WORD YOU SAY TO ME IS STUPID*
11) *I'VE GOT A LONG SHARP LESSON FOR YOU TODAY*
12) *I'VE GOT THE COURAGE AND SKILL OF A MASTER SWORDSMAN*
13) *MY WISEST ENEMIES RUN AWAY AT THE FIRST SIGHT OF ME*
14) *ONLY ONCE HAVE I MET SUCH A COWARD*

Moje čestitke na pobjedi Sword Mastera. On (tj. ona) će vam dati majicu kao dokaz i sad idete u potragu za blagom. Idite lijevo i izađite iz šume. Ponovno ste na karti otoka, pa uđite ponovno u šumu. Idite na lijevi gornji ulaz, pokupite žutu biljku (PICK UP PLANTS) i idite ovim putem: gore, desno, desno, desno, desno, gornji lijevi ulaz, lijevo, gore, lijevo, gore, gore, desno, lijevo i gore. Sad idite desno i kopajte (USE SHOVEL ON X). Nakon animacije idite lijevo i gore (WALK TO FOREST PATH). Ponovno ste na karti otoka.

Idite u selo te u "SCUMM BAR" i pokažite gusarima majice (GIVE T-SHIRT TO IMPORTANT LOOKING PIRATES, GIVE 100% COTTON T-SHIRT TO IMPORTANT-LOOKING PIRATES). Izađite, idite desno pa u lijevu ulicu i gore kroz prolaz. Idite lijevo, u zadnju kuću s rešetkama. Pokušajte razgovarati sa zatvorenikom (TALK TO PRISONER). Ubrzo ćete odustati zbog zadaha iz njegovih usta. Idite u dućan i razgovarajte s trgovcem. Pitajte ga ima li peperminte i kupite ih. Idite u zatvor i dajte ih zatvoreniku (GIVE BREATH MINTS TO PRISONER). Sad razgovarajte s njim o svemu, sve dok vam ne kaže da treba sredstvo protiv štakora. Idite lijevo kroz prolaz, do vile. Uporabite žutu biljku na mesu (USE YELLOW PETAL ON HUNK OF MEAT) i dajte meso pudlicama. Otvorite vrata (OPEN DOOR) i uđite. Otvorite bijela vrata i uđite. Nakon poduže animacije idite u zatvor, dajte sredstvo protiv krtica Otisu (GIVE GOPHER REPELLENT TO OTIS) i otvorite tortu koju ste dobili zauzvrat. Idite natrag u vilu i prođite kroz veliku rupu iza slike (WALK TO GAPING HOLE). Nakon animacije recite kako je guverner rekao da možete uzeti idol (prva rečenica). Pokušajte razgovarati s guvernerom i otvorite vrata. Nakon animacije pokupite idol (PICK UP FABULOUS IDOL) i vani ste. Recite da idete spasiti guvernera (zadnja rečenica) i nakon animacije ponovno preuzimate kontrolu. Idite desno u bar, pokupite sve čaše (PICK UP MUG) i uđite u kuhinju. Napunite jednu grogom (USE MUG ON BARRELL) i brzo izađite iz krčme. Trčeći do zatvora, pretačite grog iz jedne čaše u drugu jer ih vrlo brzo rastapa (USE MELTTING MUG'O GROG ON MUG). U zatvoru uporabite grog na lokotu.

Idite na kartu otoka i do svjetla (WALK TO LIGHTS). Razgovarajte s čovjekom.

Recite mu da ne mislite mnogo potrošiti i da biste htjeli kupiti na kredit.

Idite trgovcu u selu i recite mu da ste zaposleni i da trebate kredit. On će poći otvoriti sef, a vama je najbolje da uz pomoć pauze i papira zabilježite kako on pomiče ručicu. Kad vas pita za posao, recite bilo što i recite mu još da ode kod Sword Mastera. Sad otvorite sef i uzmite sve što nađete u njem. Ručku sefa mičete sa "push" (nalijevo) i "pull" (nadesno).

Idite trgovcu rabljenih brodova te mu recite da hoćete opet vidjeti onaj jeftini brod i da imate kredit od trgovca. Razgovarajte s njim o posebnim stvarima na brodu - za sve recite da su smeće, sve dok ne dođete opet do prve, onda prekinite. Pitajte ga koliko vrijedi i ponudite mu 2000, ponovno pitajte i ponudite 3000, pa tako sve do 5000 (možda ćete se morati još malo cjenkati).

Sad imate brod, ali trebate posadu. Idite do Sword Mastera (sad je lakše - samo stisnite na svjetlo u šumi) i recite mu da je guverner otet. Imate prvog člana posade.

Idite na kartu i na otok u gornjem desnom kutu (WALK TO ISLAND). Uporabite kokoš na kabelu (USE CHICKEN ON CABLE), otvorite vrata i uđite. Recite da je guverner otet, da vi idete za njim i da ste vi kapetan. Nakon razgovora otvorite vrata drvenog kaveza i lupite papigu (TAP PARROT). Kad i to obavite, izađite, uporabite kokoš na kabelu i otiđite u selo.

Dio 2 - Putovanje

Nakon animacije, razgovora, animacije pa opet razgovora vi ste u kabini na svom brodu. Pokupite pero i tintu (PICK UP FEATHER PEN) (PICK UP INK). Otvorite ladicu, pogledajte je i pročitajte knjigu (LOOK AT DUSTY BOOK). Izađite na palubu, popnite se na jarbol (WALK TO ROPE LADDER) i pokupite zastavu (PICK UP JOLLY ROGER). Siđite na palubu (WALK TO SHIP DECK) pa u potpalublje (WALK TO HATCH). Idite kroz vrata, otvorite ormar (OPEN CUPBOARD) i pokupite kutiju (PICK UP CEREAL). Otvorite je i pogledajte nagradu (LOOK AT PRIZE). Pokupite lonac i izađite na palubu. Uđite kroz vrata u kabinu i otključajte kabinet (USE SMMAL KEY ON CABINET) te pokupite škrinju (PICK UP CHEST). Otvorite je, pogledajte je i pročitajte što piše na papiru. Idite u potpalublje i još dolje. Otvorite bačve (OPEN KEGS), pokupite konopac, otvorite škrinju i pogledajte je. Idite gore i kroz vrata u kuhinju. Ubacite 4 peperminta (4x USE MINT ON COOKING POT), ubacite JOLLY ROGERA, ubacite kokoš, tintu, vino (2x USE FINE WINE ON COOKING POT) i hranu iz kutije (3xUSE CEREAL ON COOKING POT), ubacite barut (USE GUNPOWDER ON COOKING POT). Nakon animacije uporabite pero na vatri ispod lonca. Idite skroz dolje i pokupite

još malo baruta. Idite na palubu i uporabite uže na topu (USE GIANT PIECE OF ROPE ON CANNON), stavite barut u top (USE GUNPOWDER ON CANNON NOZZLE). Uporabite zapaljeno pero na užetu (USE FLAMING MASS ON FUSE) i brzo uporabite lonac (USE POT).

Dio 3 - Ispod Monkey Islanda

Pokupite bananu i idite u džunglu. Sad ste na karti otoka. Idite ekran gore i u tvrđavu na stijenama (FORT). Pokupite uže i dalekozor te gurnite top (PUSH CANNON). Nakon razgovora pokupite kuglu i barut. Rastavite dalekozor (OPEN SPYGLASS) i idite na kartu i desno.

Sad idite na rijeku (WALK TO RIVER FORK) i pokupite kamen na poruci. Zatim se popnite gore pomoću uklesanih stuba (WALK TO FOOTHOLDS) i dvaput gurnite čudan objekt (2x PUSH PRIMITIVE ART). Idite još gore i gurnite kamen. Idite skroz dolje i uporabite barut na brani i leću na suncu (USE LENS ON SUN) i nakon eksplozije idite do novostvorenog jezera (POND).

Pokupite uže te idite na kartu i jedan ekran dolje. Idite do pukotine u otoku (CRACK) i uporabite jedno uže na drvu, malo se spustite i drugo uže svežite za panj (STURDY STUMP) pa se spustite na dno i pokupite vesla. Idite do plaže na koju ste sletjeli, pokupite banane pa zatim uporabite vesla na čamcu. Idite dva ekrana gore i iskrcajte se na plaži. Idite u džunglu i u selo. Idite nalijevo i pokupite banane iz zdjele. Pokušajte izaći iz sela. Nakon neuspjeha pokupite lubanju, maknite daske (OPEN LOOSE BOARDS) te prođite kroz rupu. Idite natrag na prvu plažu i u džunglu. Ondje majmun trči u krug. Idite k njemu i dajte mu sve banane. On će vas pratiti, a vi idite jedan ekran gore i jedan desno. Sad idite na čistinu (CLEARING), pa nadesno, i povucite lijevi stup za "nos" i uđite. Pokupite najmanji idol (WIMPY LITTLE IDOL) i idite na glavnu plažu i u čamac.

Idite u selo ljudoždera pa nalijevo i opet nadesno - ljudožderi su vam na putu. Recite da ćete im sve dati samo da vas ne pojedu. Dajte im idol. Idite nalijevo, u kuću, i pokupite čudnu napravu (BANANA PICKER). Kad izađete, dajte je dosadnjakoviću brodolomcu. Izađite iz sela, vratite se unutra te ponovno razgovarajte s ljudožderima o svemu i dajte im reklamni listić (LEAFLET). Idite u čamac, na obalu ispred čistine pa na čistinu unutar ograde. Uporabite majmunski ključ na uhu velike glave te uđite kroz usta. Sad uporabite glavu navigatora (USE HEAD OF NAVIGATOR) i idite ondje gdje vam ona pokazuje (ako ne vidite na koju stranu pokazuje, pogledajte nju (LOOK AT HEAD OF NAVIGATOR)). Kad dođete do broda, razgovarajte s glavom i zamolite je da vam da ogrlicu (druga rečenica). Sad uporabite ogrlicu (USE NACKLACE ON NAVIGATOR) i idite na brod. Idite nalijevo, otvorite vrata i prođite. Tu uporabite magnetski kompas na ključu (USE MAGNETIC COMPASS ON KEY) i izađite van pa desno i u potpalublje. Idite desno kroz prolaz i pokupite duh kokoši. Idite lijevo i uporabite pero na nogama uspavanog pirata dvaput (2x USE GHOST FEATHER ON SLEEPING GHOST CREW), dok boca koju drži visi u zraku. Pokupite je i idite nadesno te uporabite ključ na podnom poklopcu (HATCH). Prođite, ulijte grog u zdjelu (USE JUG O'GROG ON DISH) i pokupite mast koja se kuha. Idite na palubu i uporabite mast na desnim vratima. Otvorite ih pa unutra pokupite alate (PICK UP GHOST TOOLS), otiđite opet u potpalublje pa desno i uporabite alate na svijetlećoj kutiji. Pogledajte je, a i Guybrush će onda pokupiti ono što je unutra. Idite na palubu, pa s broda, pa lijevo. U selu ste i nakon čekanja dobit ćete sredstvo protiv duhova. Izađite iz sela, i bit ćete kod broda. Razgovarajte s duhom (nemojte ga ubiti) i ostalima.

Dio 4 - Guybrush se ističe

Idite desno i duhu recite bilo što. Idite desno i uporabite sredstvo protiv duhova na njemu. Idite gore, otvorite crkvena vrata i uđite. Recite bilo što i razgovarajte s glavnim duhom. Nakon razgovora i animacija žurno se dignite i pokupite bocu s poda, pošpricajte Lechucka (USE ROOT BEER ON LECHUCK) i uživajte u kraju igre.

S.O.S.

RED ALERT: Kad je most oštećen ili srušen, kako ga popraviti?
Matija, 035/654 19

O: Most se ne može popraviti. Dakle, ako nije moguće prijeći, jedini izlaz je u potrazi za drugim prijelazom.

RIDLE OF MASTER LU: Nalazim se u dvorcu pikova asa. Ušao sam u tajni laboratorij, uzeo lever key te ga dijelom pumpe prikvačio za bracket. Kad kažem Ripleyu da rabi, on ga povuče i otvori se armored cabinet, no čim ga pusti, on se zatvori. U tajnom laboratoriju je i onaj ukleti dragulj. Kako ga uzeti? Iz ladice sam uzeo sve što sam mogao. Faucet handlesam uzeo i zakvačio u air value. Kakve veze ima što je air value otvoren ili zatvoren. Upomoć, objavite rješenje!
Srđan iz Trnskog

DISCWORLD: Izašao sam iz grada i pokupio jaje, pero, kokos, lampu, posudu sa smjesom iz vještičje kuće. Koje predmete trebam dati zmiji? Što dalje?
Marin iz Zagreba

QUAKE: Prešavši sve epizode, došao sam do glavnog lika Shamblera. Na normal modu ne mogu ga prijeći. Sve sam pokušao.
Marko iz Šibenika

O: ***Nemoj ga tući granatama****, i pirotehničkim sredstvima već nail gunom.*

QUAKE: Kako ubiti Shibb-Nigguratha na posljednjem nivou u njegovoj jami pošto sam sakupio sve 4 rune? Postoji li neki trik ili se može ubiti običnim oružjima?
Mario, 040/31 32 89

O: ***Odgovor na svoje muke*** *možeš pronaći u 20. broju Hackera u kojem je objavljen "Savjet više" za Quake*

DAY OF THE TENTACLE: Kako kod Lavern proći stražara kraj sata, a ako treba nešto skupiti, gdje? Tko posjeduje Lavern? Zašto rabiti deku kod Hoagija? Što učiniti sa zmajem kod Hoagija? Gdje dobiti kostim tentaclea kod Lavern?
Aljoša iz Splita

O: ***Imaš puno pitanja u*** *kojima nam nisi jasno rekao u čemu je problem, pa ti odgovaramo na ono o Hoagiju i zmaju. Dakle samo je jedan predmet u svakom vremenu (sjećaš se valjda) vodootporan i ti se moraš riješiti kiše. Laboratorijski ogrtač kod Edisona izgleda kao kišna kabanica, ali mogu ga uzeti samo zaposleni. Moraš dakle dokazati da radiš za njega. Daj mu znak "Traži se pomoć" iz motela u Bernardovom vremenu. Tada predaj ogrtač Franklinu i on će ponovo pustiti zmaja.*

DAY OF THE TENTACLE: Molim za pomoć sve one koji su završili ovu igru. Imam dijamamt, ali ne znam kako ubaciti utikač u vremeplov.
Dražen iz Splita

O: ***DUNE (odgovor Toniju*** *#22): 1. Začin (spice) se predaje tako da se prvo pročita careva poruka u "communication room", a onda ode do Duncana i popriča s njim (talk). On će predložiti 3 mogućnosti, a da biste preživjeli, nužno je odabrati opciju accept, kojom se prihvaća slanje tražene količine. Po odabiru mogućnosti, treba Duncanu narediti "Come with me!" i odvesti ga u komunikacijsku sobu. Time će začin biti poslan.. Za novi datum isporuke, treba triput klikati na Duncanovu opciju Talk to me!", dok ne stigne nova poruka.*
3. Gurney je u skrivenoj sobi. Da ga nađeš, dovedi Jassicu do sobe s brojnim vratima (u glavnom hodniku) i popričaj s njom. Ona će otkriti sobu desno. Uđi u nju i vidjet ćeš Gurneya gdje leži. U južnu sobu ne ulazi dok je ne razminiraš. Kako to učiniti, doznat ćeš pričajući s ocem i Tufirom.
4. Ornithopteri i ostala oprema se mogu kupiti u nekoliko sela (jedno je u ribljem ždrijelu, označeno kao planinski masiv na karti jugozapadno od dvorca) ili naći u mnogobrojnim pećinama (npr. Tuono-Clam, Ergsun-Tabr ili Habbany-Clam).
Hrvoje

Imam PC486/66/16 MB RAM te 2x CD ROM. Moj je problem Cyberia 2 - ta je igra prespora na mome računalu. Molim vas napišite mi zašto - je li kriv CD ROM ili moj procesor? Hoće li na mom računalu normalno raditi Red Alert i Mechwarior 2?

Saša iz Osijeka

O: ***Tvoja konfiguracija je*** *minimum za sve sadašnje igre, tako da će se većina njih "trzati" i sporo se odvijati, a s druge strane i CD ROM ti nije baš najbrži. Nažalost, sve koje želiš odigrati, će sporo raditi.*

1.Instaliram igru The Riddle of Master Lu iz Megapaka 6. Prema uputama, tražim fajl u Masterlu.exe ali je nema. Nikako ne mogu pokrenuti igru, pomozite!
2. Preporučite mi jednu dobru svemirsku pucačinu!
3. Postoji li igra The Independence Day? Ako da, gdje je mogu nabaviti?
4. Kolika je cijena graf. kartice Matrox Millenium?

Toni iz Ploča

O: ***1. Probaj pronaći neki*** *drugi .exe file, kao setup, start ili master.*
2. Preporučujemo ti Tie Fighter i Wing Commander IV.
3. Trenutno je u izradi a prema najavama, bit će to inačica za PSX.
4. Cijena grafičke kartice Matrox Millenium ovisi o tome dali na sebi ima 3D grafički akcelerator i koliko memorije ima.

Vlasnik sam A600 stare 2 godine (mislim da je Escomova).
1. Mogu li nabaviti memorijska proširenja (1-2 MB)?
2. Mogu li ugraditi novi operativni sustav (Amiga OS 3.1.) i kolika je cijena?
3. Koliko dođu memorijska proširenja za A600 i kolikog su kapaciteta?
4. Gdje mogu nabaviti CD ROM za Amigu?
5. Može li Amiga na Internet i koji je najbolji browser za A600?

Pozdrav od vrbovečkog hackera Željka

O: ***1. Za Amigu 600 postoje*** *memorijska proširenja, a najbolje bi bilo da se javiš nekom servisu za Amige ili ovlaštenim distributerima (Megavision iz Rijeke).*
2. Ako nisi spreman na promjenu čipova, ostaje ti jedino softversko rješenje.
3. Za cijene se raspitaj kod distributera.
4. Na A600 možeš spojiti bilo koji PC CD ROM, ali ipak ti savjetujemo da prije kupnje pogledaš Amiginu crnu listu CD ROM-ova koji ne rade na Amigi. Instalacija je vrlo jednostavna, spaja se kao i IDE hard disk a za pokretanje je potreban ATAPI device.
5. Amiga može na Internet sa odgovarajućim softwareom, kojeg čine AmiTCP, AWeb (Amigin najbolji web browser), i još par programčića za FTP i e-mail.

Imam SEGA MEGA DRIVE 2 i namjeravam kupiti nešto novo. Što kupiti, Nintendo 65 ili Sonyplaystation (samo nemojte napisati i jedno i drugo)? Hoće li se oni moći uskoro kupiti i u Hrvatskoj? Postoje li igre Mech Warior 2, Duke Nukem 3d, Quake, Doom 2 i MK2 na PSX-u?

Boris

O: ***Nećemo napisati jedno i*** *drugo. Savjetujemo ti da kupiš PSX jer je kod nas bolje zastupljeniji od N64 Ultre, što znači da ćeš imati veći izbor igara. U Hrvatskoj se već može nabaviti (PSX). Igre Mech Warrior 2, Quake i Duke Plutonium Pak su u fazi izrade, a Doom 2, Ultimate Doom i MK trilogija su već izašle.*

1. Imam Pentium 100MHz. Želio bih nabaviti procesor 166MHz. Koliko bi to koštalo?
2. Može li se na Pentiumu 100 sa 16 MB RAM dobro igrati Quake u low resu?

Pozdrav "Quake"

O: ***1. Razlika u cijeni*** *između Pentium procesora na 100 i 166 MHz je oko 1400 kuna.*
2. Na P5/ 100 se Quake u low resu može sasvim ugodno igrati.

1. Napišite naredbe za korištenje interfacea u Dreamwebu, te kako pokupiti pištolj i gdje? (Inače ne bi bilo ba odmet da u nekom od sljedećih brojeva opišete cijelo rješenje ove odlične avanture.
2. E, sad bih molio da Kristijan, Vedran i kompanija izvade nešto iz rukava i odgovore mi kako da obrišem instalirani program na Amigi (računalo mi stalno javlja "can't delete object in use") i kako mijenjati sadržaj usersartupa.

Hrvoje

O: ***Vedran ti poručuje da je*** *Amiga pri bootanju pokrenula neki fajl iz igre i ostavila ga aktivnog pa ga nemože pobrisati. Na tebi je, da pokreneš Amigu bez startup-sequence i onda digneš Workbench sa LOADWB -debug, pa ENDCLI i pokreneš najomiljeniji file editor (DOPUS, ORDERING...) te pobrišeš dotičnu igru kojoj se baš sviđa ostati na tvom hardu.*

1. Imaju li igre Tomb Rider, Time Commando i Police Quest 5 opcije za snimanje pozicije?
2. Je li Autronic P5/133/32MB RAM/8xCD ROM/1.6 GB HD/15" monitor s modemom 28800 bps jeftiniji od 10000 kn?
3. Kad će izaći Quake 2?
4. Koja tvrtka prodaje licencirani softver (Win 95)

Znatiželjni greenhorse

O: ***1. Sve igre koje si naveo*** *imaju opciju za snimanje.*
2. Raspitaj se kod Autronica za cijenu.
3. Pogledaj u najave.
4. Sve tvtke prodaju licencirani softver.

1. Što se zbilo sa legendarnim SYSTEMOM 3 (tvorcem LAST Ninja trilogije..)?
2. Je li procesor Pentium AMD-133 jednako brz kao i Intel na 133 MHz?
3. Mogu li u klasično mini tower kućište ugraditi A500 i na nju spojiti PC tipkovnicu?
4. Mogu li na A500 dograditi tvdi disk za PC (850 MB) i što mi je za to potrebno?
5. Mogu li povezati nul-modemom PC i Amigu500?
6. Tko u Hrvatskoj prodaje joypadove i Quick Shot joysticke?
7. Što se dogodilo sa 32 BITA i hoće li oni uskoro izdati koju igru?

Marko

O: ***1. Legendarni SYSTEM 3*** *se nažalost 'raspao' prije ohoho godina.*
2. Intelov Pentium procesor je prema svim testovima oko 15% brži nego AMD-ov.
3. Možeš ju staviti u PC kućište, a uputstva sa svim potrebnim zahvatima možeš pronaći na jednom od LSD doc diskova.
4. Na A500 se može ugraditi PC-jev hard disk ali je malo "škakljiva" cijena.
5. Možeš ih povezati nul-kabelom i na Aminetu imaš sav potreban softver kako za Amigu tako i za PC.
6. Pogledaj kod naših oglašivača, ima ih dosta.
7. Trenutačno nemamo nikakvih vijesti iz 32 BITA.

Vjerni sam amigaš, ali još uvijek imam A500 1Mb te me zanima što mi je sve potrebno za korištenje e-maila i Amineta?

Mario

O: ***Cijenimo tvoju vjernost*** *Amigi, ali Amiga 500 je za današnje standarde Interneta dosta neprikladna. Recimo, moraš dizati slike sa stranica koje su uredno u JPG i GIF formatu. Možeš npr. koristiti NCOMM ili JRCOM za spajanje na neki internet provider (Carnet ili HPT). Nakon toga ćeš moći na Internet isto kao i sa terminala. Na Amigi je surfanje približno isto kao i na PC-u. Potreban ti je modem, program AmiTCP, i neki web browser za Amigu. Zadnji programerski krik je AWeb.*

1. Kako vam mogu poslati slike za Hack galeriju?
2. Na igri Zool2, kad dođem na 1. nivou na 1. podnivo, uvijek mi piše GAME OVER.
Što tu nije uredu i postoji ikakav način da dođem na 2. podnivo?
3. Mogu li Caesear 2 i MK 1,2,3 raditi na PC386/4MB/40MHz?
4. Molim vas šifre za igre

Atlanta i Prahistoric 2.
5. Napišite mi nekoliko igara koje mogu stati na PC 386 i gdje ih mogu nabaviti?

Tomislav iz Varaždina

O: ***1. Probaj poštom, na*** *adresu Hacker, Petrinjska 11, 10000 Zagreb sa naznakom za Hack galeriju. Slike snimi u nekom standardnom formatu GIF, PCX, BMP, JPG.*
2. Izgleda da imaš demo verziju Zool-a. Probaj nabaviti cijelu verziju.
3. Možeš igrati Mortal Kombat I 5. Pirates, Wolfenstein 3D, Jazz Jack Rabbit

Gdje se mogu kupiti Ultimate MK3 ili MK Trilogy? Postoji li disketna verzija ili demo verzija na disketama tih igara?
Imam i veliki problem. Prijatelj i ja imamo potpuno jednake verzije Duke 3d i obojicu nas muči jedan problem kad igramo preko modema. Nakon nekog vremena, računalo nam zablokira i navrh ekrana piše: INVALID GAME PAKET! (I too many bytes). Obojica nismo modificirali .CON datoteke i instalirali smo igru s istog originalnog CD-a. Imamo full version. Sigurni smo da su nam svi stringovi za modem točni, a tako i za ostalo. Druge nam igre normalno rade preko modema (WAR2, CC), a ova se ne da. Imamo dovoljno memorije i igra s jednim igračem normalno radi. Imamo, osim modema, potpuno istu konfiguraciju. Pomozite, molim vas?

Domagoj, 01/239 53 84

O: ***Hm, nemamo sigurnog*** *rješenja ali, pokušat ćemo pomoći.*
1. Pokušajte nabaviti 2 različita originala (za svako računalo po jedno, naravno).
2. Druga je mogućnost da provjeriš da li vam se preklapaju interapti i portovi internog modema s nekim postojećim uređajima, npr. miš.

Imam jedan softversko- hardverski problem sa svojim CD čitačem marke HITACHI. Potrebna mi je instalacijska disketa da bih ponovno instaliro driver koji sam slučajno obrisao. Instalirani su mi Win 95 koji nisu uopće svjesni da imaju prikopčan CD ROM. Molio bih vas i sve ostle hackere da mi pomognu u rješavanju ovog problema i šifre za Doom, Flashbacke, Duke Nukem 3d, Big Red Racing, Super Street Fighter 2 Turbo i Pyrotehnica (za PC).

Marko, 040/36 02 14

O: ***Drugi put budi oprezniji!*** *Jedino ti preostaje skoknut na Internet i pogledat na stranicu od Hitachija dali mozda imaju drivere za tvoj CD-ROM.*

Svoja pitanja i odgovore možete slati na adresu: Hacker, Petrinjska 11, 10000 Zagreb
sa naznakom: za rubrike "S.O.S." i "Bez panike".

Disk Editove kućne čarolije

Bibor Kiraly

Ukoliko nemate ili vam ne radi Game Wizard 32 - posljednji krik mode u profesionalnom varanju na igrama, još uvijek vam ostaje dobri stari Nortonov Disk Edit.

On Vam, istina, može poslužiti samo kod igara u kojima se može snimiti pozicija ali i to Vam je ponekad dovoljno. Prije nego što pokrenete Disk Edit pronađite svoju snimljenu poziciju i zapišite broj koji želite promijeniti.

Snimljena pozicija se nalazi ili u direktoriju u kojoj je sama igra ili u nekom od njezinih poddirektorija. Zapišite njezin točan naziv i pokrenite Disk Edit.

Nakon nekoliko desetaka sekundi, koliko je Disk Editu bilo potrebno da pregleda vaš cjelokupni tvrdi disk, odaberite u meniju OBJECT naredbu FILE. U prozoru sličnome onom iz Windowsa pronađite svoju snimljenu poziciju i otvorite je. U meniju TOOLS odaberite naredbu CALCULATOR. Upišite broj koji želite promijeniti i pretvorite ga u heksadecimalnu vrijednost. U istome meniju izaberite opciju FIND. Pritisnite TAB tipku da biste odabrali heksadecimalni editor. Sada upišite vrijednost koju ste dobili na kalkulatoru. Većina igara koristi obrnuti kod, tako da ako je HEX broj AE 01, upišite 01 AE. Pritisnite FIND i program će Vam naći prvu lokaciju koja odgovara vašoj potrazi. Od ovoga mjesta, nažalost, svaka igra ima svoje putove kojima se stiže do rješenja.

Opisat ću kako varati u igri Heroes of Might and Magic 2. Snimljene igre se nalaze u poddirektoriju GAMES (npr. C:ĐgamesĐheroes2Đgames). Vrijednosti su napisane u obrnutom kodu. Ako naprimjer imate 10000 zlatnika, heksadecimalna vrijednost jest 27 10. Vi upišite varijablu 10 27! Kada je nađete u snimljenoj poziciji, pretvorite je u FF FF FF. Sada biste trebali imati 16 milijuna zlatnika, a sirovine ćete lako kupiti na tržnici.

Slam Tilt (Amiga):

Na samom početku, dok se fliper skroluje upišite **'LONG-PLAY'**, pojavit che se poruka da je varanje uključeno. Sada upišite: **BARRY**, **CHEAT**, **COW**, **DANIEL**, **IAIN**, **KLAUS**, **KOTTEN**, **STEWART**, **WHIPLASH**.

Pushover (Amiga):

Šifre za nivoe:
90. 28671
91. 28259
92. 26111
93. 26623
94. 25599
95. 25087
96. 08703

Ukoliko želite pronaći Quavers bombone probajte slijedeće nivoe:
11. 07168
20. 15362
30. 08718
44. 29726
62. 16598
88. 26879

SWOS (Amiga):

Prvo izaberite klub i odigrajte jednu utakmicu. Provjerite kakvo je vaše financijsko stanje. Zapišite cifru sa računa i snimite poziciju. Sada prekinite igru i užitajte poziciju u HEX editor. U izborniku selektirajte opciu **CONVERT (CALCULATOR)** i upišite cifru sa računa (decimalno). Trebali bi dobiti tu vrijednost u hexadecimalnom brojevnom sustavu. Zatim izaberite opciju **SEARCH** i upišite 0x........ i zatim u točkice napišite hex vrijednost vaše lisnice. Ako imate sreće editor će pronaći mjesto u vašoj poziciji gdje je snimljen iznos novca vašeg kluba. Heheheh, sada samo preko tih brojkica napišite, recimo **7776FFFF**. Snimite novonastalo brojchano stanje, i.... bogati ste! Ova procedura vrijedi još za UFO i slične igre u kojima vam novac predstavlja problem.

X-wing (PC):

Želite li bolje pobunjeničke pilote koji kreću sa vama u zadatke, uđite u Norton Commanderu u mapu u kojoj vam je instaliran X-wing, iskopirajte pilota **TOPACE1.PLT** u neku slobodnu mapu i preimenujte ga. Ponovite ovo nekoliko puta i nove pilote iskopirajte u mapu X-winga. Svaki vaš pilot će biti Top Ace.

XTreme Racing (Amiga):

Ako želite prevarom voziti neke Death Match staze, samo morate napraviti backup disketa na kojima se nalaze staze i preimenovati ih.
Npr. **road_circuit_IB.trk** u **road_circuit_D.trk** (staze se nalaze u direktoriju TRACKS).

Battle Squadron (Amiga):

Za neranjivost i sva oružja u tijeku igre upišite **CASTOR**.

Humans 3 (Amiga):

Šifre nivoa su slijedeće:
41. DONKEY WARRIOR
42. BUNS ARE GOOD
43. SNAKES IN TOWN
44. KING PIN BEAST
45. CRUSTY BUFFIN
46. BLUE TREE TOPS
47. PURPLE BULLET
48. BACON SQUASHER
49. HELL AND BACK
50. TROUSERS TRICKS
51. MASTER JODEZ
52. CONCERTE BREAD
53. SLIMEY TEACUP
54. TASTY BRICKS
55. TICKLE FLICKER
56. TABLE OF SKIDS
57. DREGS OF A CAT
58. HOPPING CABLES
59. LIGHT NOODLES
60. HOWLING GARAGE
61. ZOOMING TACTIC
62. CARPET KICKERS
63. PLASMA DRIVER
64. ZOK OF ROCK
65. BEANS ALIVE
66. TEACAKE BLISS

Deadlock (PC):

U toku igre pritisnite CTRL + F1, te upišite slijedeće šifre (pozor, šifre vrijede samo pri igranju u single modu!):

Frodo - završava istraživanje na trenutnom projektu u razvoju
Ghoti - povećava vam popu laciju na svi lokacijama
Touche - omogućava vam izbor i gledanje bilo kojeg video zapisa
Make it so - daje vam 5000 kredita, i 100 kredita od svakog izvora na svakom teritoriju.

Black Throne (PC):

Šifre za nivoe:
1. FBWC
2. QP7R
3. WJTV
4. RRYB
5. ZS9P
6. XJSN
7. CGDM
8. TJ1F
9. GSG3
10. BMHS
11. Y4DJ
12. HCKD
13. NRLF
14. J6BZ
15. MJXG
16. K3CH

Ridge Racer (PSX):

Pri učitavanju igre pogodite sve Galaxianse I dobit ćete osam auta za biranje.

Mortal Kombat 3 (PSX):

Upalite PSX i stavite igru da se užita. Zatim pritisnite **X**, **L1** i **L2**. Sada pritisnite **START** i otiđite na menu, te pritisnite **GORE** za ulazak u "?" opciju menija.

Johnny Bazookatone (PSX):

Upišite **KRISTIAN** za odabir nivoa, **PILCHARD** daje nevidljivost

Rayman (PSX):

Ako vam manjka kredita za nastavak igranja možete ih nabildati na 10. Prižekajte da vam ostane samo dvija kredita i onda pritisnite gore, dole, desno, lijevo i nemojte prestajati, pritisnite start i nastavite istu proceduru da bi dobili 10 kredita za nastavak igre. Pauzirajte igru i dok držite pritisnut **R2**, pritisnite **CIR**, **CIR**, **LIJEVO**, **CIR** i **CIR**. Sada bi se trebao na ekranu pojaviti jedan manji prozorčić. Ponovite ovaj kod da bi ga maknuli. U igri postoji skrivena animacija koju možete vidjeti ako na uvodnom ekranu na kojem se pojavljuje logotip od Ubi Softa pritisnete I držite **L1+L2+R1+R2**, držeći ih dalje pritisnutim dok se ne pojavi cigla na ekranu. Tada uz sve ove tipke probajte josh nekako pritisnuti Start gumb.
Šifre:
XNB9FM!Z2? - 99 života,
SD3BKFooMN - zadnji nivo + svi kavezi + sve sposobnosti

Twisted Metal (PSX):

Šifre nivoa:
1. Warehouse District Warfare:
CIR, **TRI**, **SQ**, **CIR**, **CIR**
2. Freeway Free For All:
X, **SQ**, **SQ**, **CIR**, **TRI**
3. River Park Rumble:
X, **TRI**, **SQ**, **CIR**, **SQ**
4. Assult On Cyburbia:
X, **SQ**, **TRI**, **TRI**, **TRI**
5. Rooftop Combat:
SQ, **TRI**, **X**, **CIR**, **X**

Destruction Derby (PSX):

Izaberite "Wreckin" Championship", pa upišite **REFLECT!** kao svoje ime. Vratite su u glavni menu I izaberite opciju Practice. Otiđite na menu za odabir staza I vidjet ćete da se pojavila jedna nova "Ruined Monastry". Da ni dobili nevidljivost ponovite gornji trik samo umjesto REFLECT! napišite **!DAMAGE!** kao svoje ime, a za odabir protivnika upišite **NPLAYERS**.

Parodius (PSX)

Mogućnost biranja nivoa dobit ćete ako na uvodnom screenu pritisnete **SQ x5**, **TRI x7**, **CIR x3**

Extreme games (PSX):

Ukoliko vam ztreba nešto novaca upišite slijedeću šifru:
229, 013, 066, 016, 000, 000, 000, 000, 031
A ako ukolio želite vidjet zadnju stazu upišite:
254, 071, 216, 094, 085, 085, 177, 113, 104

Need for Speed (PSX):

Osvajanjem turnira dobit ćete šifru **TSYBNS**. S tom aktiviranom šifrom i pritisnutim **L1+R1** dobivate različite bonuse na selektiranim izbornicima. Las Vegas je također na raspolaganju. Staza Rusty Springs će postati Oasis a ostale trake će ostati iste samo što će biti prekrivene nekom prljavštinom po stazi. Na izborniku za vozila moći ćete izabrati Warrior vozilo.

legenda za PSX:
SQ - kvadratić X - križić
CIR - kružić T - trokutić
R1 - gornji desni
L1 - gornji lijevi
R2 - donji desni
L2 - donji lijevi

HACKER

stari brojevi

pretplatnički kupon

Janus Lingua
Petrinjska 11
10000 Zagreb

HACKER

besplatni mali oglasi

Janus Lingua
Petrinjska 11
10000 Zagreb

HACKER

enciklopedija igara 1 i 2

Janus Lingua
Petrinjska 11
10000 Zagreb

stari brojevi

Ukoliko Vam nedostaju neki od brojeva Hackera, možete ih naručiti po cijeni od 11KN! Križićem označite željeni broj i naznačite koliko primjeraka želite.

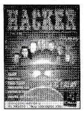

04. ☐ ....

05. ☐ ....

06. ☐ ....

07. ☐ ....

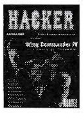
08. ☐ ....

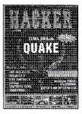
09. ☐ ....

10. ☐ ....

11. ☐ ....

12. ☐ ....

13. ☐ ....

14. ☐ ....

15. ☐ ....

16. ☐ ....

19. ☐ ....

20. ☐ ....

21. ☐ ....

pretplatnički kupon

Želim se pretplatiti na časopis Hacker:

☐ 06. mjeseci / 90KN *popust 32%*

☐ 12. mjeseci / 159KN *popust 40%*

Hackerov novogodišnji popust!!!

Broj pretplata:
....

Ukupna vrijednost:
....

Ime i prezime:
....

Ulica i broj:
....

Pošta i grad:
☐☐☐☐☐ ....

Telefon:
....

Plaćam:

☐ Pouzećem pri primitku (poštanski troškovi 9KN)

☐ Uplatom na žiro račun 30105-603-28346 (u banci ili pošti)
(svrha doznake: pretplata na hacker od______do______broja, primalac: Janus Lingua, Petrinjska 11, 10000 Zagreb)

(ovdje upišite tekst oglasa)

Ime i prezime:
....

Ulica i broj:
....

Pošta i grad:
☐☐☐☐☐ ....

Telefon:
....

enciklopedija igara 1 i 2

☐ Želim naručiti ...... kom. knjige "Enciklopedia igara" po cijeni od 80kn.

☐ Želim naručiti ...... kom. knjige "Enciklopedia igara 2" po cijeni od 90kn.

☐ Želim naručiti ...... kom. knjige "Enciklopedia igara" i "Enciklopedija igara 2" po cijeni od 138kn.

Ime i prezime:
....

Ulica i broj:
....

Pošta i grad:
☐☐☐☐☐ ....

Telefon:
....

Vlastoručni potpis:
....

Uz Enciklopediju Igara i Encikopediju Igara 2 dobivate i dvije poklon diskete sa Shareware igrama.

HACKER HACKER HACKER

ALTERNATIVNO

***Discworld* * Ako ga još niste odigrali, a što čekate??? Dajte suhe šljive ribaru, upucajte velikog zmaja malim zmajem... i to je to!**

***Broken Sword* * Jedina prava konkurencija Discworldu 2. Prekrasna igra zanimljive priče.**

***Simon the Sorcerer 2* * Volite li avanture, a usput ste i cinični gad, obavezno odigrajte ovu igru.**

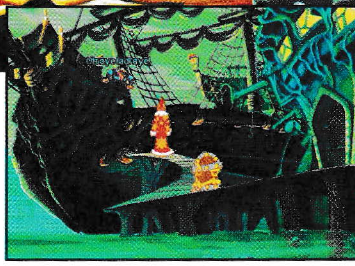


Što čini pravog medija? Veliki šešir s biranom kolekcijom tropskog voća na glavi, kristalna kugla, puno zvjezdica i gadna sposobnost da svaku rečenicu koju želite izgovoriti zna par minuta prije vas.

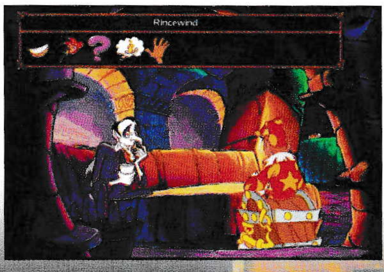
kao Baldricka iz Crne Guje. Dijalozi i situacije ponovno su najjači Discworldovi aduti, ali su ovaj put programeri zajedno s g. Pratchettom bili milostivi pa su nam donekle olakšali posao pojednostavnivši malo zagonetke i probleme. Koliko god dobar bio, prvi je Discworld imao jednu veliku manu; gotovo nerješive zagonetke za većinu igrača koji nisu pročitali nijedan Discworld roman. Čak je i najluđim pratchettovcima igru bilo vrlo teško igrati. Ovaj su put problemi, iako nimalo lagani, rješivi i nesretnicima koji baš i nisu najbolje upoznati s čudom zvanim Discworld. Igra je podijeljena na četiri čina, gdje ćete prvo trebati pokušati otkriti zašto je Smrt uopće nestala, pronaći je i, konačno, natjerati je da se vrati na staru dužnost.

Posao vam neće biti lak, a najbolji savjet koji vam mogu dati ponovno je:

ne razmišljajte logično. Na Discu, klasična zdrava logika neće vas daleko dovesti. U najboljem slučaju do Shadesa, najstarijeg dijela Ankh Morporka koji je takvim ostao jer je čak i vatru i kugu ondje bilo strah zaći. Želite li ovu igru završiti, morat ćete pokušati razmišljati na potpuno drugoj valnoj dužini. Zaboravite, dakle, sve ono što smatrate normalnim i svakom problemu pristupite upravo na onaj način kakav biste inače smatrali besmislenim. Nakon nekog vremena počet ćete na neke stvari gledati drugčije, okolina će vas možda smatrati trunku drugačijim, ali tako je to kad imate posla s luđacima.







The Look

O izgledu novog Discworlda mogu se pisati samo hvalospjevi. Išao bih čak toliko daleko i njenu grafiku proglasio najljepšom grafikom svih dosadašnjih avantura. Jedino joj je blizu Broken Sword, a sve je ostalo daleko iza. Igra je u potpunosti u visokoj rezoluciji i promatrana sa strane mogla bi se poistovjetiti s pravim crtanim filmom. Dodamo li već spomenute dijaloge u najboljem Pratchettovom stilu i vrhunskoj interpretaciji Erica Idlea, jasno vam je - hit je pred nama. Osim toga, sve su lokacije crtane, nema ružnih digitalizacija i neuspjelih obrada. Filmski look postignut je različitim kutovima gledanja kao u Alone in the Dark igrama, a glazba i efekti nadopunjuju se savršeno. Riječju, radi se o pravom softverskom remekdjelu. Ni druga strana medalje, hardver, nije očekivano prezahtjevna. Kako se ipak radi o avanturi, Discworld će biti igriv i na jačim 486-icama, a jedina će se usporavanja osjećati u skroliranju ekrana dok je brzina animacija diktirana isključivo brzinom vašeg CD drivea. Igra radi i pod DOS-om i pod Windowsima 95. Razlike u brzini doduše nema, ali za Windowse morate imati 16 MB memorije. Zbrojimo li ono za i ono protiv, zaključak je jasan: Discworld 2 je ono što se u školi obično naziva obveznom literaturom za sve, a za poklonike meni osobno najdražeg pisca, preporuke nisu ni potrebne. Stoga, kako i sama Smrt kaže, zabavljajte se dok možete!

DISCWORLD 2

Igrano na: PC P5/166, 32MB

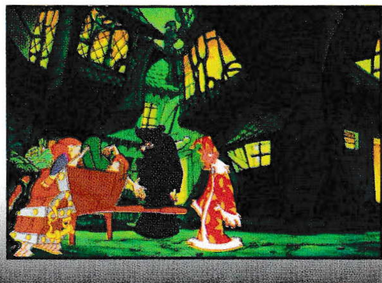
Druge platforme: PSX

Zvuk	90%
Grafika	95%
Igrivost	90%

Psygnosis

UKUPNO	90%

Min. konfiguracija:
PC 486/100, 8MB



Nestanak Smrti ima i svoje prednosti, naravno za mrtve. Umrete li u Ankhu automatski stječete pravo na produženo ljetovanje na plažama izgubljenog kontinenta XXXX.





Kao što možete zamjetiti, igrači su iznimno dobro animirani. Ni u jednom trenutku nijedan vaš igrač na terenu neće imati isti izgled.

FIFA '97

Domagoj Korak

Meni, "stručnjaku" za nogometne simulacije, naš dragi Silvano uvijek uvali neki nogomet. Budući imam već tri nogometna teksta iza sebe, ovaj put, poučen iskustvom, odlučio sam preduhitriti ga: ponudio sam se da opišem novi, dosad najbolji nogomet - FIFA '97.

Tijekom godina imali smo mnoge nogometne simulacije. Bilo ih je dobrih i loših, ali one koje nam je EA Sports nudio uvijek su bile u vrhu i putokaz ostalima. FIFA je uvijek bila sinonim za najbolje nogometne simulacije pa će tako biti i nadalje. Svi vi koji obožavate najvažniju sporednu stvar na svijetu, a još nemate računalo, vrijeme je da ga nabavite jer stigla je FIFA '97.



Prvo poluvrijeme

FIFA '97 ima igrače i klubove dvanaest internacionalnih liga. Animacija likova je dovedena gotovo do savršenstva (ipak, ništa nije savršeno). Igrači su animirani motion capture tehnikom, a kao modeli su poslužili vrhunski europski nogometaši. Usto, koristi se i motion blending tehnika koja pomaže da se dobije dojam neprekidne animacije. Igrači su renderirani, a korišten je i 3D+ sustav koji omogućuje više frameova, detalja, bolje pokrete. FIFA koristi novu EA Sports umotvorinu - Virtual Stadium - omogućujući vam praćenje utakmice iz raznih vidnih kutova: pogled iz igračeve perspektive, pogled s tribina, sa strane, izometrijski pogled, pogled iz TV kamera, pogled iz... Shvatili ste? Da, treba vidjeti da bi se vjerovalo. Novi AI (umjetna inteligencija) omogućuje precizna dodavanja, dobre napadačke taktike i pametnog golmana pa ćete se igrajući protiv tako kompjutorski vođenog tima pošteno oznojiti. Osim vizualnog, imat ćete i puni audio dojam. U zadnje vrijeme sve više igara rabi Dolby Surround tehniku, pa tako i FIFA. U tome će, nažalost, uživati samo rijetki, ali za koju godinicu, tko zna. Uz zvižduke i gromoglasno navijanje (BBB-ovci su ipak glasniji), bit će tu i komentar voditelja. Tri prava poznata europska nogometna komentatora pratit će tijek utakmice.

Drugo poluvrijeme

Osim igranja na otvorenom, FIFA '97 nam omogućuje u ove hladne zimske dane i dvoransko igranje. Indoor nogomet se igra u dvorani, igralište je manjih dimenzija i ne postoji aut, već se lopta slobodno može odbiti od ograde. Želite li brže igranje, igrajte u tzv. arcade modu koji ima dva nivoa igranja - Pro i Semi Pro. FIFA '97 nudi nekoliko načina da biste okušali svoje znanje i baratanje loptom. Osim običnih prijateljskih utakmica, možete zaigrati ligu i turnir u kojima možete vršiti i transfere igrača. Kad se izvježbate igrajući protiv računala, okušajte se i protiv svojih prijatelja jer ovaj nogomet možete igrati preko serijske veze, modema (minimum 14.400 bps-a) ili, ako ste jako sretni, preko mreže (IPX protokol).

ALTERNATIVNO

***Actua Soccer* * Gremlinov nogomet kojeg sam se odmah sjetio čim sam ugledao FIFA '97. Pravi komentator, 3D grafika, dobra animacija samo su osnovne točke koje ih povezuju.**

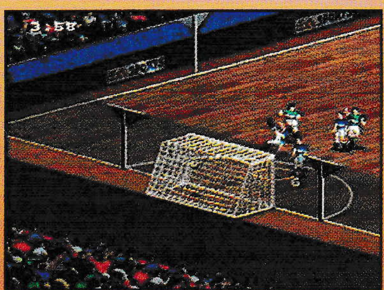
***FIFA '96* * Imate li slabiji stroj i željni ste dobrog nogometa, moja vam je preporuka: držite se ovog starog provjerenog nogometa. Pripadate li onoj sretnijoj grupi, bar ga pogledajte jer tako ćete najbolje otkriti što je novoga i poboljšanoga u 97-ici.**

***SWOS 96* * Još uvijek aktualan nogomet kod svih Amigaša. Ni vlasnici PC-a ne bi ga trebali zaobići!**

Produžeci

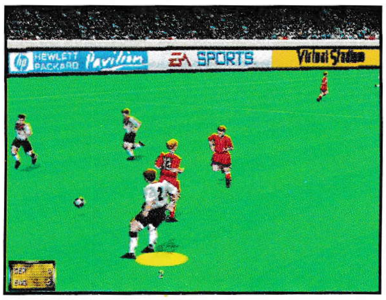
EA Sports uložio je mnogo truda u izradu ove igre pa je nakon dužeg

Ovo su verzije FIFA '97 za SNES, PSX i Nintendo Ultra 64. Očigledno je da se 3D sustav na SNESu ne može koristiti no ipak, kod ovakvih igara igrivost je najvažnija.









razmišljanja i savjetovanja sa svojim financijskim stručnjacima došao do genijalnog zaključka da, osim za PC, izda igru i za velik broj konzola. Zasad su u planu Sony Playstation, Sega Saturn, Genesis, SNES, Gameboy i Nintendo 64. U suradnji s Nintendom, EA Sports je trebala izdati FIFA-u '97 u Japanu pred Božić pod nazivom J-League Live 64 (s kosookim igračima japanske lige), a u ostatku svijeta igra će se pojaviti početkom 1997. godine. Inačice FIFA-e '97 za PSX i Nintendo 64 nalik su onima za PC, a za ostale konzole su potpuno drugačije, što možete vidjeti i na slikama, ali marketing će vjerojatno učiniti svoje.

I u nebo s njim...

FIFA '97 je nesumnjivo najbolji nogomet koji možete igrati na svom računalu (ili konzoli). Naravno, da biste mogli uživati, treba osigurati i određene uvjete. Osim dresa i kopački, trebat će vam i jače računalo koje će moći pokretati sve igrače na terenu. Konfiguracija koju ja imam je donji minimum za ovu igru. Osim u DOS-u, igru možete vrtjeti i pod Windowsima 95, ali će vam za to trebati 16 Mb RAM-a. Dakle, da se ne biste umorili, rješenje je što prije nabaviti Pentium. Da mi je samo znati što ja još čekam?

FIFA '97	
Igrano na: PC 486/80, 8MB	
Druge platforme: PSX, Saturn	
Zvuk	88%
Grafika	86%
Igrivost	87%
Electronic Arts	
UKUPNO	87%
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB	





NHL '97

Miroslav Puljiz

Predstavljamo vam hokej godine, NHL '97. Treba li i spominjati kako je i za nj zaslužna softverska kuća Electronic Arts. Oni su načinili ovaj, ali i onaj '96. '95. i '94. i, naravno, najbolje nogometne i košarkaške simulacije - FIFA Soccer i NBA Live.

U ovogodišnjem hokeju su poboljšani pokreti igrača, golmana i suca zato što je korištena nova tehnologija i nov način programiranja pokreta. Da bi sve bilo što uvjerljivije, vršena su ispitivanja na pravim igračima. Na njihova tijela su stavljeni senzori koji su primali i najmanje tjelesne podražaje te su tako dobiveni oni izvrsni i realni pokreti igrača u igri. Za pregled terena je korišteno osam kamera. Ona koju smo izabrali pratit će nas kroz cijelu igru, tj. nema nepotrebnog prebacivanja kamera, čime je postignuta odlična preglednost čitavog terena kakvu imamo i kod televizijskog prijenosa. Pri instaliranju igre imat ćete tri mogućnosti odabira instaliranja, što ovisi o vašem računalu i njegovoj brzini. Za one koji imaju jače računalo, preporučujemo minimalno instaliranje, tj. oko 5 MB na hard disk, jer nije potrebno trošiti više.

Uvodi su kraći negoli u prošlogodišnjem hokeju, ali to nije razlog da ih preskočite jer ondje ćete najbolje vidjeti na koji je način igra napravljena. Još je jedna novost: svi igrači na svojim dresovima imaju imena pa čak i sudac. Izvrsno su napravljena njihova lica, svaki je igrač različit. Ako je neki igrač isključen, vidjet ćemo promjenu na njegovu licu, ljutnju i bijes. Gol je jako teško zabiti, baš kao u stvarnosti. Pogledajmo vrhunske svjetske golmane koji imaju oko 90% obrana..

Kad atmosfera dosegne temperaturu koja topi led, često se igrači i potuku. Za razliku od prošlog izdanja ove igre, tučnjava je puno realnija, naravno, s raznovrsnijim udaracima. Poraženi u srazu kleknut će od iznemoglosti, a oba će igrača sudac nagraditi petminutnim isključenjem.

NHL '97 je igra koja će se pamtiti zbog svoje izvrsne grafike, zvuka i, naravno, realnosti same igre. Dolazi na jednom CD-u, što je po mom mišljenju bolje nego neke avanture na pet ili više CD-ova. Stoga, ako ga već niste nabavili, požurite.



Poslije ovakvih slika, tko bi mogao ostati ravnodušan. Ovo je jedna od igara koje se jednostavno moraju nabaviti.

NHL '97	
Igrano na: PC 586/166, 24MB	
Druge platforme: PSX, Saturn	
Zvuk	85%
Grafika	92%
Igrivost	84%
Electronic Arts	
UKUPNO	87%
Min. konfiguracija: PC 486/100, 8MB	



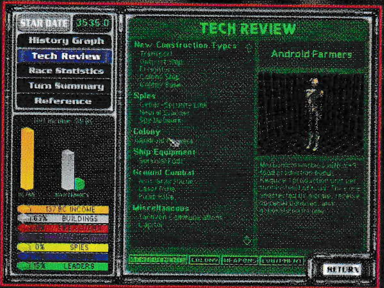
Master of Orion
Battle of A

Beskrajna svemirska prostranstva... Nekoliko rasa u različitim dijelovima galaksije započinje svoj razvoj. Početak je uvijek težak, pokušajte samo sebe zamisliti u onim davnim vremenima kad još nije bilo međuzvjezdanih putovanja i kad su ljudi morali raditi jer nije bilo savršenih robota (srećom, ovo je samo igrica). Vaša je uloga značajna - vi ste vođe jedne rase. Svojom pametnom kolonizacijskom politikom, morat ćete brojčano nadjačati neprijatelja i razviti nove tehnologije koje će ubrzati uspon vaše rase. Naravno, ne smijete zaboraviti ni obranu. Pažljivo i polagano morate graditi i flotu - borbenu, trgovačku i, najvažniju, kolonizatorsku! Napredujući kroz igru, napredovat ćete i širiti svoje carstvo diljem galaksije pa će uskoro uslijediti i prvi kontakt sa susjednim rasama. Pokažite sada svoje diplomatske sposobnosti. Špijuniranjem, ustupcima i darivanjem, morat ćete od vaših prethodnika izvući toliko toga, od toliko potrebne nove tehnologije pa do pojedinih zvjezdanih sustava. Putujući, sigurno ćete nailaziti na mnoge domoroce koje ćete moći "pripitomiti" i navesti da rade za vas. Možda čak stignete do legendarnog sustava ORION....

A kad nadjačate sve rase i otkrijete tehnologiju, skupite flotu i napadnite sustav ANTARES. Završivši i ovu, posljednju, borbu, vaše će ime biti zauvijek uklesano u HALL of FAME svih najboljih Gospodara Oriona (2) !

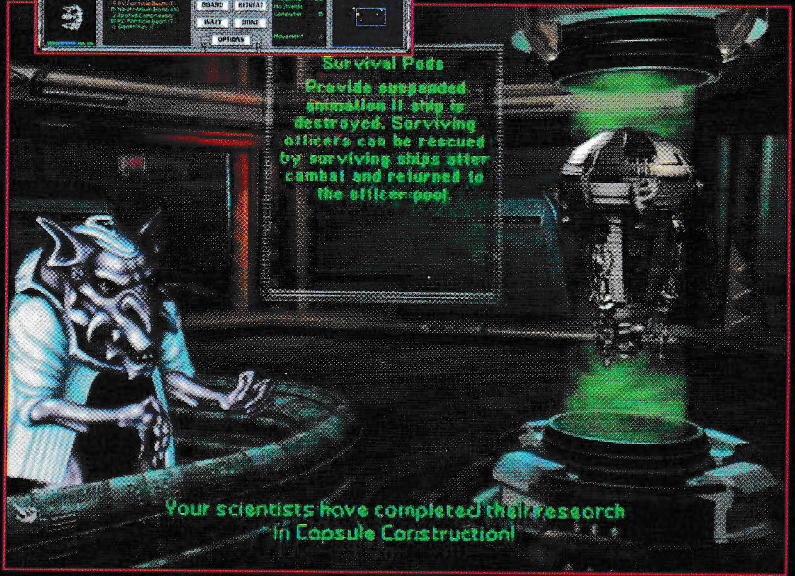
Bio je ovo kratak sadržaj novog nastavka. Znači, glavni vam je cilj dovoljno ojačati carstvo i poraziti Antares. Najvažnije je razviti što brže nauku. Nova otkrića začas će nadoknaditi vaše možebitne gubitke u proizvodnji ili stanovništvu nastale zbog prevelikog broja stanovništva određenog za naučnike. Upravo je raspodjela stanovnika po djelatnostima iznimno važna. Naime, ako npr. imate previše farmera, stvarat će se višak hrane i ona će propadati, a ljudstvo će biti neiskorišteno. Važna stavka u širenju vašeg carstva je koloniziranje novih planeta. Oni najbogatiji zaštićeni su nekim stvorenjem. Legendarni Orion ima svoga Čuvara, a bogatije planete čuva ili Svemirska jegulja ili Veliki kristal...

Kod odabira planeta bitno je nekoliko stvari. Najvažniji kriterij trebala bi vam biti maksimalna moguća populacija. Na najvećim planetima moguće je imati i do 30-ak milijuna ljudi (32 je maksimum koji smo vidjeli, i to na Orionu). Drugi kriterij je mineralno bogatstvo planeta, o kojemu ovisi brzina proizvodnje u tvornicama. Također je važno imati na umu da planet ne smije biti ozračen ili zagađen jer tada nećete moći proizvoditi hranu. Kako biste mogli istraživati, važno je izgraditi svemirsku stanicu, u početku barem na svakom drugom planetu (tj. sustavu). Često će vam prilaziti i plaćenici. Ima ih dvije vrste: oni iz prve zaduženi su za upravljanje vašim planetima. Jedan "namjesnik" je dovoljan za jedan sustav. Druga vrsta su brodski kapetani. Kao što namjesnici poboljšavaju određene karakteristike koloniji, tako i brodski kapetani utječu na snagu vaše flote. Nažalost, jedan je dovoljan samo za jedan brod. Kad smo već kod brodova, zanimljivo je spomenuti da ih je



O novim tehnologijama možete čitati na ovom monitoru (tech rewiev). Posebno je znaimljiv info dio sa statistikama.





Istraživanje i znanost su najvažniji dijelovi igre. Razvijanjem znanosti razvijat ćete sve grane mirnodopske i vojne industrije.

2:
ntares

Patrik Pencinger

Pred nama je nastavak iznimno popularne Microproseove svemirske strategije, Master of Orion 2. Hoće li i ona uzvitlati prašinu kao nedavno izašli nastavci SYNDICATE WARSA, RED ALERTA...? Sudeći po viđenom, svi preduvjeti za to postoje!



U glavnom prozoru igre, ovisno o vašem napretku, otkrivat ćete nove sustave koje, procijenite li, možete naseliti. A informacije o zvjezdanom sustavu dobit ćete u podprozoru.



bezbroj! Razvojem tehnologije i oni postaju sve moderniji, ali pazite, slabo ćete uspjeti imate li loše izbalansiran brod. Čemu će vam koristiti brdo oružja i brzina, ako nemate oklop i štit uz to! Ova uravnoteženost snage brodovlja posebno je važno za nearkadni način borbe. Savjetujem vam da s gradnjom brodova pričekate dok dovoljno ne razvijete tehnologiju...

Stalno vam nešto trubim o znanosti, kako je nužna za napredak... Upravo je taj (tehnološki) napredak koji doživljavamo igrajući bio je jedan od ključnih elemenata ljubiteljima ovog žanra, držao ih je prikovane za monitore stoga jer je iznimno razrađen. Cjelokupna znanost podijeljena je na 8 grana, a u svakoj od njih možete birati jedan do tri izuma koji će biti istraživani. Ako izaberete jedan, ta grana znanosti će se popeti na sljedeći stupanj, a ostala otkrića moći ćete dobiti samo pregovorima s drugom rasom! Svaka sljedeća stepenica zahtijeva više RP-a za istraživanje. (RP=research points. Svaki naučnik bez ikakvog poboljšanja nosi 1 RP po potezu. Ako napravite laboratorij, superračunalo, jedan naučnik nosit će vam maksimalno 10-20 RP-a). Najniža, obična otkrića koštat će vas 50 RP-a, a ona najbolja 10000 RP. Osim istraživanjem, do tehnologije (i novca) možete doći i mudrom diplomacijom. Najbolja je taktika sa svima biti dobar i sa svima sklopiti obvezno sporazum o istraživanju, po mogućnosti i ekonomski. Zanimljivo je razrađena kompjutorska diplomacija: ako ste slabi, nitko vas neće u savez, ali ako ste najjača rasa, neprestano ćete biti bombardirani ponudama za saveze, mir, miran suživot...

Razvijajući diplomaciju, savjetujem vam da razvijate i špijunsku službu. Špijuni su iznimno dobri kad niste spremni za ulazak u otvoreni sukob. Sve kao u stvarnom životu, reklo bi se.



Šećer na kraju...

Igranje protiv kompjutorske logike, makar i dobro razrađene, nakon nekog vremena gubi čar. Baš zato ostavljena vam je iznimna mogućnost umreženog igranja - putem modema, Interneta, mreže. Prednost je što nije potrebna brza tj. kontinuirana veza, koju je prilično teško postići na INTERNETU, za stabilno i ugodno igranje! VELIKI PLUS!

Dva su glavna moda igranja. Prvi je isključivo strateški i za nj nije potrebna nikakva motorička spretnost, već samo bistar um. Mi vam preporučujemo drugi, arkadni. Sve će vam biti kao u prethodnom, jedino što će igra biti još proširena svemirskim borbama tipa STAR CONTROL. Ova svemirska strategija ima najbolje elemente mnogih prijašnjih hitova istoga žanra.

MASTER OF ORION 2

Igrano na: PC K5/100, 32MB

Druge platforme: N/A

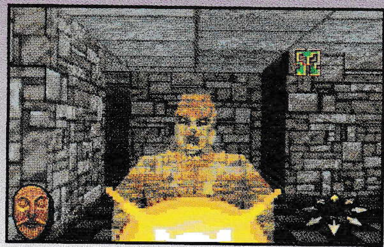
Zvuk	76%
Grafika	87%
Igrivost	94%

Microprose

UKUPNO 92%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB





Dodamo li još ovom sudbonosnom naslovu Wagnerovu glazbu, ugođaj je doista fatalan. Priča je sljedeća: u podzemlju, gdje legende su stvorene i tajne otkrivene, Rhinegoldovo zlato je ukradenu i spojeno u Prsten Moći. U međuvremenu, bogovi su nemirni. Vi se, ni krivi ni dužni, morate domoći Prstena, te tako umiriti bogove (komada 5).

Ring Cycle

Roman Horvat

Igru počinjete u stranoj zemlji samo sa 100 fireballa. Ne znate tko ste, što vam je cilj. Odgovori su uklesani u kamene stupove - Standing Stones. Isprva trebate pronaći što više zapisa i tako saznati svoje ime (Sigmung von Volsung), cilj pohoda i tajne predmete. Pritiskom na F6 dobijate kartu devet zemalja (Giants Land, North Lans...). U svakoj od njih morate pronaći jedan predmet te potom u konačnom boju osvojiti Prsten Nibelunga (poznato, zar ne ?).

Kretanje je izvedeno u Doom stilu, sa slobodom svih 360 stupnjeva. U donjem desnom dijelu ekrana je kompas koji pokazuje smjer kretanja. Samo pomicanje je prilično nespretno. Ne možete koristiti tipke, već morate mišem vozati Sugmunda uokolo. To i nije tako teško dok ste na otvorenom, ali kad uđete u nastambe teško je precizno kontrolirati lik. Energija je prikazana zmijom u lijevom dijelu ekrana. Pritiskom na I otvarate svoj direktorij i odabirete predmet za uporabu.

Isprva imate samo slabe vatrene lopte, ali ćete tijekom igre naći i puno jače. Lijevom tipkom miša koristite oružje ili predmet u ruci. Iza mrtvog neprijatelja često ostaju predmeti - pokupite ih prelazeći preko njih. Desnom tipkom miša možete pročitati kamene natpise ili ući u spilju. Da biste saznali gdje su skriveni tajni predmeti, morate razgovarati s likovima koje susrećete. Pritiskom na "S" počinjete razgovor. Pitati možete samo o informacijama koje ste dosad iščitali na kamenim gromadama. Govor je u potpunosti digitaliziran i to vrlo kvalitetno. Naravno, cijeli razgovor možete i pročitati ako, slučajno, niste razumjeli trkeljanje dvarfa.

Kad doznate u kojoj je zemlji predmet, pogledajte kartu i krenite na zadatak. Tajne predmete najčešće nose protivnici iz podzemlja. Put do podzemlja vodi kroz spilje. Igru uvelike olakšava mala karta "M", koja se pojavljuje na ekranu u kojem se odvija igra. Na njoj su obilježeni likovi, objekti, pećine, a s brojevima od 1-5 (num.) možete mijenjati veličinu karte.

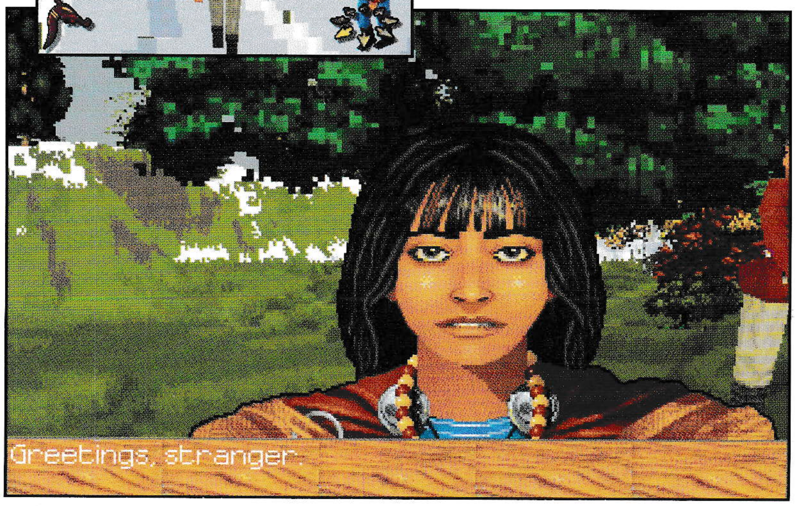
Kroz igru vam pomažu bogovi. Kad su zadovoljni vama, nagradit će vas dodatnom snagom, brzinom ili pak kazniti za moguće propuste. Pritiskom na "O" dobijate opcije za snimanje ili učitavanje pozicije.

Igru prati odlična Wagnerova glazba, koja se mijenja promjenom radnje na ekranu. Općenito, zvuk je bolja strana ove igre. Glazba, govor, hodanje, ugođaj, sve je to odlično napravljeno. Grafika je malo razočaranje - nemoguće je igru pokrenuti u visokoj rezoluciji. Malo si možete pomoći dodavanjem detalja sa F4, ali ne previše.

Bilo kako bilo, igra se može preporučiti svim ljubiteljima FRP-a i onima koji još nisu otkrili svoju sudbu i smisao života.



"Neprijatelj na tri sata". Borba iz "vanjskog" pogleda nije preporučljiva.



U "pustopoljini" stotinjak kilometara od "nikuda", vrlo lako ćete upoznati bajnu djevu.

RING CYCLE

Igrano na: PC P5/120, 16MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	86%
Grafika	69%
Igrivost	67%

Psygnosis

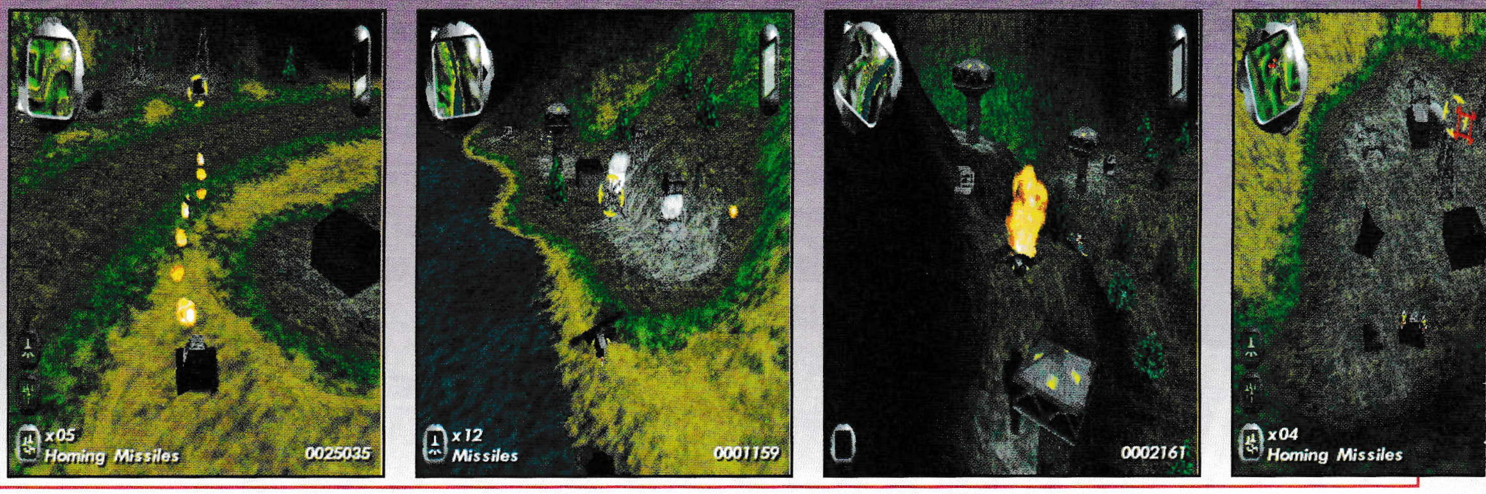
UKUPNO 74%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB

Swiv 3D

Damir Rukavina

Ah, Commodorea mu... klasične pucačine uvijek dobiju remake, a da bude još bolje, taj remake ima vrijednost istovjetnu umjetničkoj vrijednosti par zadnjih spotova Senne M.-a. No, mi smo optimisti, nadamo se da će ova prepravka legendarne side-scroll pucačine Swiva imati barem nešto vrijedno pozornosti.



(gore) Gazeći kilometre škotske tratine sa osmjehom na licu krčite put uništavajući sve što diše, ne ubrojimo li desetke zgaženih zečeva!

Dotična se igra pojavila na Commodoreu 64 prije desetak godina i imala je nešto autentično što ju je izdizalo iznad stotinjak smiješnih kopija. Vjerojatan razlog njezine popularnosti, koja je čak dovela i do konverzije za automate, bila je zanimljiva opcija kojom ste mogli izabrati vožnju terenskim vozilom ili helikopterom. Danas vam ovo zvuči smiješno, no tada je predstavljalo revolucionarni napredak. Mogli ste čak pokrenuti i igranje u dva igrača, a mnogi su vlasnici Commodorea, nakon takvog višesatnog igranja i iživljavanja, marljivo popunjavali reklamacijski listić pristigao s joystickom.

The game of the millenium (NOT!)

No, zaboravimo flashbacke i krenimo na opis onoga što nam SCI nudi. Iako tema nije mijenjana (i dalje činite ratne zločine paleći sve osim vode), Swiv je različit od svog prvog izdanja. Što se tiče igrivosti, mnoge pojedinosti (poput slobode kretanja i složenosti) mogle bi zainteresirati i one koji ne vole pucačine (koljačine) - sve prelazi u neku primitivnu inačicu strategije u kojoj planirate napad s nekog baterijama nedostupnog brdašca. Naravno, sve se i dalje zasniva na neopisivoj orgiji uništavanja, mada i sama igra postiže onaj nivo autentičnosti kojom će uspjeti privući jedan krug ljudi (hm). Čime? Prvo, brzina i munjevita akcija kroz cijelu igru dobrano povećavaju dinamičnost. Drugo, grafički engine je u 3D, jasno. Da, točno je da jurite uokolo po brdašcima, jezercima i po-ljanama berući cvijeće i gladeći zečev..... ups...razarajući ciljeve u zraku i na zemlji predstavljene u obliku drugih vjev....helikoptera i džipova koji jedva čekaju da vam dođu glave. Što još činite osim toga? Pa, vaš mali helikopter ovaj put juri velikom brzinom kupeći power-upe, kojih je u ovoj igri gomila, pokušavajući opteretiti procesor naglim povećanjem broja decimalnih mjesta na vašem rezultatu. No, ni to nije sve. Osim vašeg vjernog helikoptera ubojice (zvat ćemo ga Atila), u igru utrčava poseban džip opremljen sličnim naoružanjem kao i Atila. Iako rade vrlo slično, ova dva vozila imaju vrlo različit način kontrole pa ćete ipak morati steći rutinu sa svakim od njih želite li učinkovito završiti akciju. Naravno, čitava igra je koncipirana tako da prelazeći nivoe naučite koristiti vozila, napadati najboljom taktikom i, naravno, napredovati po sve težim razinama.

No, ono što ovdje ne valja su nivoi iskonstruirani u pet minuta, što dovodi do zasićenosti već nakon treće misije i sve prelazi u fanatično mantranje riječi "izgori". Samo to? Ne biste vjerovali koliko jadno igra izgleda kad shvatite da je sve što činite rutinska razbijačina bez imalo mozga.

Final judgement!

Swiv je simpatična inačica klasika koja i nije baš najbolje ispala pa ako već kupujete pucačinu, kupite neki retro klasik, a ne lošu imitaciju.

SWIV 3D	
Igrano na: PC P5/100, 16MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	32%
Grafika	71%
Igrivost	44%
SCI	
UKUPNO	56%
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB	



Jedna od prvih igara koja me oduševila na Amigi 500 bila je Desert Strike. Poslije nje na svijet su još došle Jungle Strike i Urban Strike ne nudeći nam ništa novo. Bile su to gotovo istovjetne igre, samo sa promijenjenim mjestom odigravanja. Kad je već bila izgubljena svaka nada za oporavkom serijala, pojavio se Soviet Strike.

Soviet Strike

Hrvoje Kablar

Electronic Arts se odlučio za veliki iskorak - iskoristio je sve mogućnosti jednog od najjačih strojeva na tržišu (ne računajući N64), Sonyjevog malog diva Playstation i dobili smo igru Soviet Strike. Doduše, igra će uskoro izaći i na Seginom Saturnu (dok ovo čitate, već je u dućanima) i, zasad, druge platforme nisu podržane. Očigledno je Electronic Arts nanjušio veliko i bogato tržište 32-bitnih konzola. Inačica koju je Hacker dobio na testiranje je ona za Playstation. Kao i sve igre za tu konzolu, dolazi u klasičnoj kutiji za CD, malo podebljoj zbog uputa na brojnim svjetskim jezicima. Vadim specifičan Sonyjev crni CD iz kutije i stavljam ga u moju omiljenu konzolu, stišćem "power" gumb i... ubrzo igra počinje. Doista je Electronic Arts našminkao igru maksimalno, filmske sekvence su televizijske kvalitete, zvuk također i u Dolby Surroundu je, a glazba je nenametljiva i ugođajna. No, krenimo redom.

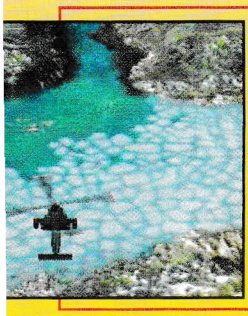
Nakon završetka hladnog rata i raspada Sovjetskog Saveza, mnogo je toga riješeno, ali mnogo je toga ostalo otvorenim. Mnogo je sumnjivih tipova s ogromnim ovlastima i prstima iznad crvenih prekidača slobodno i bez kontrole. Vama je i vašoj specijalnoj jedninici "Soviet Force" dužnost svaki i najmanji sukob suzbiti u korijenu.



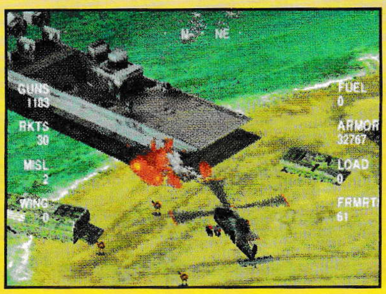
Drugim riječima, u svijetu ste tajnih agenata, dvostrukih špijuna, prebjeglih političara i tajnih letećih, najčešće vrlo destruktivnih, misija. Tko god je igrao bilo koju igru iz Strike serijala, zna o čemu govorim - način igranja je uglavnom neizmjenjen. Riječ je o arkadnoj igri u kojoj ste u ulozi pilota helikoptera Super Apache opremljenog vrlo učinkovitim naoružanjem, hellfireima, sidewinderima, hydrama i klasičnim malokalibarskim automatskim topom. Pogled nije simulacijski, već svoj helikopter vidite cijeli izvana. Sva su vozila, zgrade, tenkovi, protuoklopni topovi i sve što ćete sresti u Soviet Strikeu rađeni na temelju pravih modela pokrivenih teksturama vjernim onim originalnim. Međutim, najveća je pozornost posvećena pozadinama tj. krajolicima u kojima se igra odvija. Naime, programeri su ih snimili klasičnom kamerom, a zatim ih procesom digitalizacije umetnuli u igru. Krajnji rezultat je više nego odličan. Posebno su dobro načinjene eksplozije. U plamenim razaranjima dijelovi pogođenih objekata lete na sve strane osvjetljavajući okolinu u relnom vremenu. Nesumnjivo, igra izgleda svježe i atraktivno i tjera vas na daljnje igranje. Međutim, nije to samo pucačina. Da biste prošli sve misije, morat ćete se koristiti i svojim strateškim znanjem. Ne možete samo letjeti naokolo i pucati jer biste vrlo brzo ostali bez goriva ili bili srušeni i uništenog oklopa. Prvi problem riješit ćete racionalnim korištenjem bačava s gorivom razbacanim po kartama. No, uglavnom su to vidljive bačve, i one vam nisu dovoljne za završetak misije. Uništene zgrade ili vozila katkad za sobom ostavljaju nekoliko bačava koje vam život znače. Drugi problem se rješava opreznim prilaženjem neprijatelju sa strane ili odostrag izbjegavajući pritom smrtonosne projektile.

Zaključimo: Soviet Strike će vam priuštiti mnogobrojne nezaboravne sate igranja na više od 40 misija u 5 zanimljivih scenarija. Svi igrači 32 bitnih konzola ovu igra moraju imati.

SOVIET STRIKE	
Igrano na: PSX	
Druge platforme: Sega Saturn	
Zvuk	91%
Grafika	87%
Igrivost	81%
Electronic Arts	
UKUPNO	89%
Min. konfiguracija: PSX	

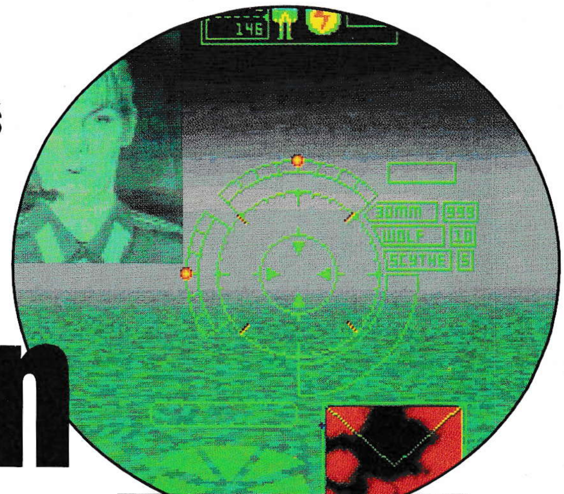








Kad sam prvi put vidio igru Krazy Ivan, još jednu Psygnosisovu neuspjelu konverziju Playstation igara na PC, pomislio sam: men, koji luzeri!



Krazy Ivan

Bibor Kiraly

Kad se sjetim Lemmingsa i Hired Gunsa i kad se sjetim da je svaka vijest da Psygnosis izdaje novu igru, stvarala pravo oduševljenje.... Ah, valjda tako prolaze svi oni koji za sitnu lovu prijeđu na programiranje za konzole.

Igra Krazy Ivan je mješavina prastare igre Battle Zone i onih igara koje u naslovu imaju Battle ili Tech. Godina je 2018., vi ste Ivan Popovich, paranoidni šizofreničar i jedan od prvih upravljača ruskih Steel Cossack Powersuitova, ogromnih robota čija je glavna zadaća efikasno spašavanje žrtava nesreće. Nakon osobne nesreće, u kojoj ste proveli tri dana ispod brda žbuke, opaženi su kod vas simptomi klaustrofobije i šizofrenije. Poslani ste u Donetski vojni sanatorij na oporavak, što je vas, heroja i prijatelja ruskoga naroda, prilično uvrijedilo...

Deset godina kasnije poziva vas general Georgij Rashanikov, Zemlja se nalazi u bezizlaznoj situaciji. Naime, izvanzemaljci nam prijete uništenjem. Energetska polja smještena diljem svijeta polako uništavaju živa bića. Oni koji su preživjeli ove napade bivaju zarobljeni kao roboti i strojevi. Vaša je zadaća na svakoj lokaciji uništiti što više tih strojeva, uništiti četiri robota koji čuvaju generator energetskoga polja, uništiti sam generator te spasiti što više zatočenika. Steel Cossack je u ovih deset godina dobio značajne nadogradnje. Dodano mu je naoružanje - dvije vrste topova, bacač raketa i specijalni laser. Usto mu je dodan i kompjutor koji sam postavlja novonađena oružja na Cossacka, a ljude koje morate spasiti automatski skuplja pomoću privlačeće zrake.

Psygnosisov osnovni promašaj kod ove igre je taj što ju je napravio za PC i to samo za Windowse 95. Kad vam igra otvori prozorčić igre, koji je u razlučivosti 320x200 i koji je manji od onoga Minesweeperovoga, pomislit ćete kako se ovdje netko šali. Ali nije šala, pokušajte Krazy Ivana staviti preko cijeloga ekrana (efekti su kockasti).

Igra je vrlo jednostavna za upravljanje jer je ona zapravo pucačina. Imate nekoliko (premalo) vrsta oružja, oklop i energiju. Briefing se događa tijekom same igre. Vaša prijateljica u kontrolnom vozilu najavi vam sljedećeg neprijatelja i ukratko opiše njegove osnovne karakeristike. Naravno, svi glumci govore engleski s ruskim naglaskom, što je već prilično izlizana fora, a da ne spominjem navalu na jadnu Rusiju odkad se raspala. Ona je, čini se, još uvijek glavni i jedini protivnik u svim igrama i filmovima u kojima to nisu vanzemaljci. U ovoj igri ste bad guy protiv bad guya - Rusi vs. vanzemaljci. Kad će netko napokon napraviti igru vanzemaljci vs. Rusi?

Za igru ovakvih grafičkih mogućnosti su hardverski zahtjevi zaista pretjerani. Sami programeri preporučuju Pentium 120, 16MB rama te 2MB video RAM-a.



Glavni neprijatelji na nivou su ogromni mech roboti.





Nažalost, ova verzija Krazy Ivana je napravljena puno lošije nego PSX verzija. Očit je manjak boja, koji se pod Win '95 nije smio dogoditi, a i rezolucija je upitna, od samo 320*200, što nas nažalost, ne može ni približno zadovoljiti, barem ne u igri ovako jednostavne grafike.

KRAZY IVAN

Igrano na: PC P5/100, 32MB

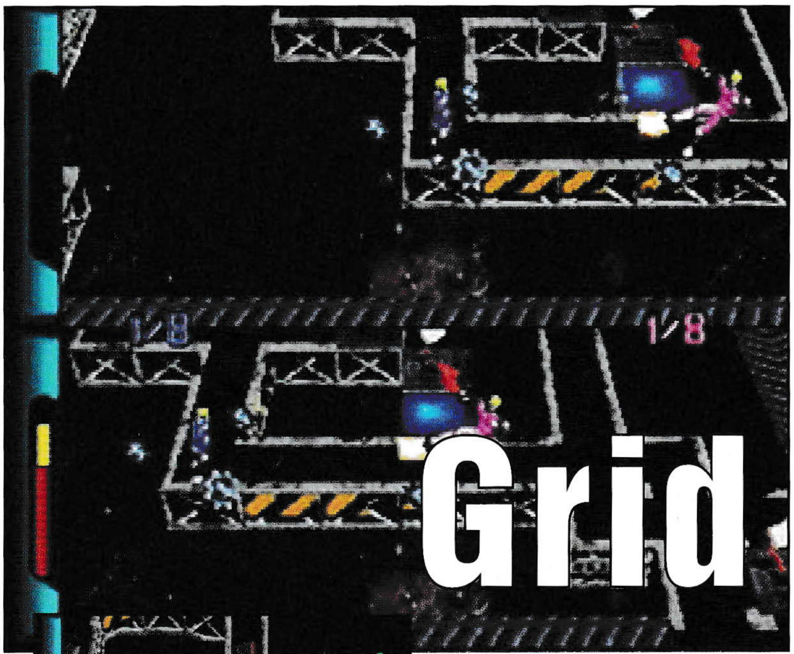
Druge platforme: N/A

Zvuk	35%
Grafika	60%
Igrivost	55%

Psygnosis

UKUPNO 50%

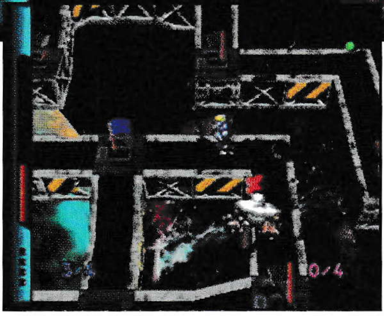
Min. konfiguracija: PC Pentium, 8MB



Grid Runner je nova logičko-arkadna igrica poznate tvrtke Virgin Interactive. Lijepa grafika i simpatične zagonetke čine je vrlo dobrim i naprednim Pacman klonom za Windowse 95.

Grid Runner

Dario Rakovac



Axxel i Tara, dvoje prilično poznatih freelance istraživača, koristili su gridoneonski asteroidni pojas za povezivanje sa Zemljom i ostalim planetima mnogo puta, no sada su stvari nešto drugčije. Svemirski su brodovi počeli nestajati i naši su junaci poslani istražiti što se tamo točno zbiva. Pronašavši napuštenu letjelicu, Axxel odlučuje ući unutra i vidjeti je li u njoj ostalo štogod korisna. Ušavši, zarobljen je u zamku postavljenu od zle carice Vorge. Odbije li njenu ponudu da postane Grid Runner, može se oprostiti od živih. Momak se odlučio junačiti i bar na tren odložiti neizbježno...

Malo napredniji Pacman

Ovako plitak uvod prije bi odgovarao nekom od čudesnih ostvarenja američke kinematografije ranih šezdesetih pa moram priznati - od Grid Runnera nisam očekivao ama baš ništa. Ipak, nakon kraćeg igranja, utisak je bio nešto bolji, dovoljan da kažem kako Grid Runner ipak nije potpuni promašaj kako mi se to u prvi tren činilo.

Dapače, Grid Runner je igra koja zahtjeva vještinu i inteligenciju. U njoj igrači jure labirintom pokušavajući se dokopati zastavica prije protivnika. Uspiju li, protivnici postaju "nešto", a onda vas moraju uhvatiti i dotaknuti žele li se spasiti i preokrenuli uloge. Zastavice osvajate zalijetanjem u njih, ali ako ste prespori i postanete "nešto", vaš će protivnik skupljati zastavice, a vi ćete ganjati njega. Cilj je, dakako, skupiti sve zastavice i prijeći na sljedeći nivo. Ukupno ih je šesnaest u cijeloj igri. Jednostavno, zar ne?

Zašto Grid Runner?

Pitate se naravno, po čemu je ova igra posebna? Eh, ono što Grid Runner izdiže iznad običnog Pacman klona je prekrasno renderirana grafika i pozadine, vrlo efektna i simpatična čudovišta i, ono što bih ja prije nazvao nedostatkom, "vrhunska" techno glazbena podloga. Pored toga, svaki je od šesnaest svjetova različit, izazovniji - ima svoje prednosti i nedostatke koji otežavaju kretanje, ima različita, jača i brža, čudovišta te pojačanja koja vam olakšavaju borbu protiv onih zloćestih. Rezultat svega toga je iznimno adiktivna igra koju ćete teško ostaviti jednom kad je zaigrate. U igru je integriran i multiplayer mod koji otkriva sav njen potencijal. Naime, čudovišta su vrlo dosadna i predvidiva dok je sa živim, nešto inteligentnijim protivnikom potpuno drugačija situacija. Zaigrate li protiv prijatelja (do četiri u mreži), stvari će se prilično zakomplicirati, a igra koju ste isprva smatrali smećem, dobro će vas preznojiti.

Za kraj...

Igra je isključivo za Windowse 95 i hardverski nije prezahtjevna. Radit će sasvim pristojno i na nekoj 486-ici s dovoljno RAM-a, standardnom boljkom Windows sustava. U svakom slučaju, ako ste kao klinac voljeli Pacmana, sad kad ste stariji, mudriji, iskusniji...možda je simpatična igra poput Grid Runnera baš ono što vam nedostaje.

GRID RUNNER

Igrano na: PC P5/166, 32MB

Druge platforme: PSX, Saturn

Zvuk	79%
Grafika	85%
Igrivost	76%

Virgin

UKUPNO ... 76%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB



Na višim nivoima kretanje labirintom otežat će vam izmaglice, prepreke, a i čudovišta će postati puno brža i lukavija.

Hunter Hunted

Hrvoje Kablar

U zadnje vrijeme pod ruku mi je došlo dosta igara iz Sierrine tvornice snova. Najčešće su to bili posljednji nastavci njihovih serijala. Međutim, danas je preda mnom njihova najnovija igra Hunter Hunted, zamišljena prvenstveno kao bojno polje dvaju igrača.

Riješimo prvo sumnju: Hunter Hunted će najnormalnije igrati i samo jedan igrač, ali tek je prava uživancija napucavati se s prijateljem. Priča je neočekivano zanimljiva. Posljednjih godina 20. stoljeća iz udaljenog svemira na Zemlju se spustila krvoločna rasa mastera. U nekoliko je dana čitava Zemlja bila opustošena, ubijeno je preko 5 milijardi ljudi. Sebi za zabavu, masteri su ostavili na životu nekolicinu najjačih i najspretnijih Zemljana koji će se boriti protiv odabranih jedne od najstrašnijih rasa u svemiru - kullratha. Zemljani zatvoreni u rudnicima zajedno sa divljim kullrathima moraju obraniti čast Zemlje u igri nazvanoj Hunter Hunted. U igri možete birati Jakea, najjačeg Zemljanina ili Garathe Dena, najjačeg kullratheaa. Jakeov je cilj kroz igru, razne arene i rudnike naći dijelove svoga omiljenog automobila iz 60-tih i njime, ukaže li se prigoda, pobjeći. Cilj Garathe Dena je jednostavan - zaustaviti Jakea pod svaku cijenu. Oba imaju svoja specijalna oružja i samo ih oni mogu koristiti. Jake ima pištolj, shotgun i bacač raketa dok Garathe Den ima posebna šiljatu palicu i bič koji izbacuje smrtonosnu plazmu, no oni mogu i kroz igru sakupiti još korisnih predmeta i oružja (pogledaj dodatak). Hunter Hunted je brza, akcijska, u stranu skrolajuća igra s laganim 3D elementima. To znači da u pojedinim trenucima možete prolaziti naprijed/natrag ulazeći u nove hodnike. Isto tako, možete se ukloniti neprijateljskim salvama povlačeći se u dubinu prolaza. Pucati možete lijevo i desno, koso, gore i dolje, što zna biti jako zabavno, posebno u Head to Head modu. Naravno, nivoi su prepuni tajnih prolaza, samo ih treba pronaći - gotovo uvijek postoji neki hint kojim ćete to otkriti. Igra je pisana u Windows 95 native modu (koristi DirectX 2.0) i možete je igrati u bilo kojoj rezoluciji koju i vaši Windowsi podržavaju. Igra će pretrpjeti i 16 bitnu boju, mada razlike u izgledu neće biti jer je napravljena za 256. Svi likovi i predmeti su Silicon Graphics prerenderirani 3D modeli, što igri daje predivan izgled. Kretanje je vrlo realistično. Sierri moramo dati čistu peticu jer je sve, pa čak i glavni izbornik, dovedeno do savršenstva.

Kako bi igrač polako ovladao svim vještinama, Sierra je ubacila 8 tutorial misija, koje se nastavljaju na 22 uvodne, međutim, mene i nekolicinu mojih prijatelja najviše je radovalo 35 multiplayer misija (20 head to head i 15 cooperative). Ekran se tada dijeli na dva dijela i potjera može početi. Igrate na vrijeme ili na killove, ali to određujete prije početka svake misije. U cooperative modu igrate zajedno sa svojim prijateljem protiv svih ostalih, ali pazite, partnerov metak ubija neprijatelje, ali i vas. Sierra je već najavila novi paket misija kojim će nas uskoro iznenaditi. Nedostatak je jedino što nema modem i net opcije. Zvučni efekti su prosječni. Glazba ide izravno sa CD-a u obliku audio

HUNTER HUNTED

Igrano na: PC P5/120, 32MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	63%
Grafika	87%
Igrivost	81%

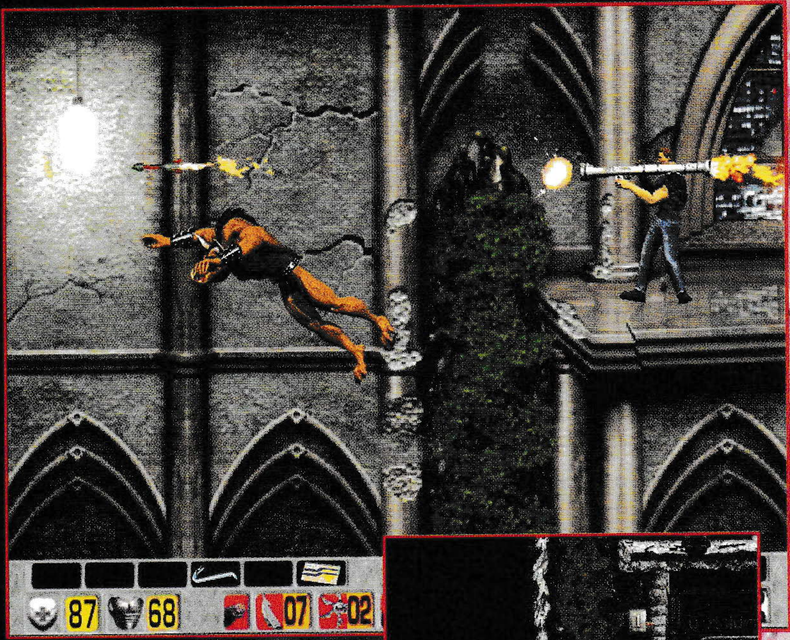
Sierra

UKUPNO 78%

Min. konfiguracija: PC P5/60, 16MB



Yuppie, give me five!!! To je ono što najviše volim, natjeravanje, po hodnicima sa svojim najboljim prijateljima. najveća uživancija je njihov poraz bez nikakve milosti.



trackova. Mješavina je to heavy metala i tehna, što će mnogim igračima, vjerujem, vrlo brzo prisjesti.. Sve u svemu, Hunter Hunted je sa svoja tri nivoa težine, igra koja nudi sate i sate zabave, međutim, i multiplayer je ono zbog čega ovu igru vrijedi nabaviti. Aha, još jedna napomena, minimalna konfiguracija je Pentium 60 sa 16 Mb Rama, ali, vjerujte mi, i ne pomišljajte o igri nemate li barem Pentium 90 (jedino ako volite brojati frameove prije spavanja).





Tajni prolazi, čudnovati neprijatelji, gomila zanimljivih oružja, to je ono što vas čeka u Hunter Hunted-u.



Oružja i predmeti:

HRANA
Konzervirana, nije ukusna kao bakina, ali je to ipak super energija, 99 healtha

ZDRAVLJE
Normalna energija, obnavlja 25 healtha

PROTUOTROV
Upute: U slučaju trovanja, ubrizgajte si ovu supstancu u arteriju

NEPROBOJAN PRSLUK
Štiti vaše tijelo i smanjuje količinu damagea

PALICA
Koristi je samo Garathe Den. Čvrsta je kao kamen i ima 8 dugih i oštrih šiljaka

BIČ
Koristi je samo Garathe Den. Emitira opasnu plasmu na velike udaljenosti

NOŽ
Izrađen od specijalnog čvrstog čelika. Služi za bacanje i koristi ga samo Garathe Den.

NINJA ZVIJEZDA
Izgleda kao obična zvijezda, međutim njeno je središte punjeno eksplozivom.

GRANATA
Izvucite osigurač, bacite je i brzo se povucite želite li izbjeći ozljede. Efekt je savršen.

PIŠTOLJ
Iako maleno, ovo oružje čini čuda, a ima ga samo Jake.

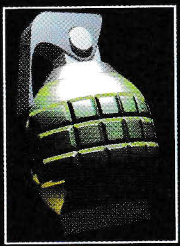
SHOTGUN
Jake ga obožava. Vrlo je praktično i ubojito.

RUČNI BACAČ GRANATA
Jakeovo najjače oružje. Nema neprijatelja kojeg ovo oružje ne može raznijeti.

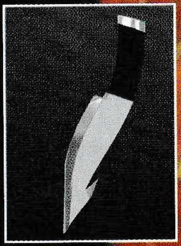
protuotrov



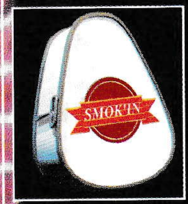
granata



nož



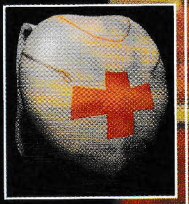
hrana



palica



zdravlje



pištolj



sačmarica



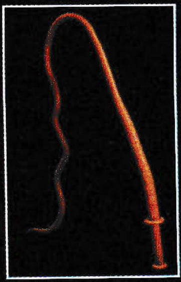
ninđa zvjezda



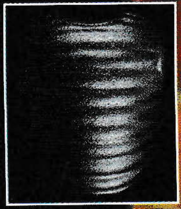
ručni bacač granata



bič



prsluk



GATEWAY2000

Tko je i što je to Gateway?

Osnovana 1985. na američkom srednjem zapadu, tvrtka Gateway izrasla je u najvećeg prodavača PC-a namijenjenih krajnjim korisnicima - obiteljskim poduzećima i pojedincima. Današnji promet ove tvrtke od 3.7 milijardi dolara dovoljno govori o kvaliteti proizvoda i ozbiljnosti pristupa ove tvrtke svakom kupcu, svrstavajući je na 12. mjesto po broju prodanih računala u svijetu.



Kvaliteta

Kao i u svakom ozbiljnom poslu, ni u ovom ne smije biti grešaka jer, jednom razočarani kupac vječno pamti. Stoga se u Gateway računala ugrađuju samo najkvalitetnije komponente a svako računalo prolazi mnogostruke provjere u svim stupnjevima proizvodnje. Budite uvjereni, jednako kvalitetno i opsežno testirano računalo koristi kupac u Americi, Australiji, Japanu ali i u Hrvatskoj!



Servis i podrška

Dobar trgovac vam ne prodaje samo računalo. On vam nastoji preporučiti računalo koje bi vam najbolje odgovaralo što znači da će vam dati prijateljski, ali isto tako i stručni savjet, bez obzira da li ste početnik ili iskusan korisnik. Jedno je sigurno - uz njihovu ćete stručnu pomoć izabrati najbolje računalo za svoje potrebe.

Podignite slušalicu i nazovi



CIJENE

Filozofija tvrtke je: "Ponuditi najkvalitetniju, vrhunsku tehnologiju po najpovoljnijim cijenama". Kupac za svoj novac dobiva vrhunsko računalo, odličnih karakteristika koje neće zastarjeti dva dana nakon prodaje.

DODATNI RAZLOG ZA GATEWAY

Najbolje ulaganje je ulaganje u znanje. Dobro, pouzdano i brzo računalo omogućit će vam rješavanje raznih problema; vaši podaci će napokon biti sigurni a vašem će djetetu omogućiti brže i jednostavnije učenje.



DTK Computer

DTK QUIN 133-Intel VX 430
- Intel 133 MHz 586
- 8 MB RAM 70ns
- 1.3 GB
- 12x CD ROM
- FAST PCI Enhanced IDE
- PCI S3 765 Trio 64V+
- FDD 3,5", Win 95 tipkovnica
- Mini tower
- DTK mouse, pad
- HR manual

DTK QUIN 166-Intel VX 430
- Intel 166 MHz 586
- 8 MB RAM 70ns
- 1.3 GB
- 12x CD ROM
- FAST PCI Enhanced IDE
- PCI S3 765 Trio 64V+
- FDD 3,5", Win 95 tipkovnica
- Mini tower
- DTK mouse, pad
- HR manual

DTK QUIN 200-Intel VX 430
- Intel 200 MHz 586
- 8 MB RAM 70ns
- 1.3 GB
- 12x CD ROM
- FAST PCI Enhanced IDE
- PCI S3 765 Trio 64V+
- FDD 3,5", Win 95 tipkovnica
- Mini tower
- DTK mouse, pad
- HR manual

DTK NOTEBOOK 586 TFT
- Intel 120 MHz 586
- 8 MB RAM 70ns
- 1.3 GB
- 12x CD ROM
- 11.3 TFT Color Display
- PCMCIA type III
- MPEG Video, TV priključak
- CD ROM, SB 16 PRO
- FDD 3,5", Win 95 tipkovnica
- Zvučnici, Touch pad

GATEWAY2000

P5-133 Internet
- Intel Pentium 133 MHz
- 16 MB High Performance SDRAM
- 256 KB Pipeline Burst Cache
- 3,5" FDD
- 12x CD ROM
- WD 1,2 GB HDD
- Matrox Millenium 2MB
- 15" Vivitron Monitor
- Desktop/Mini tower
- Windows 95 keyboard
- MS mouse
- MS Windows 95
- MS Office Proffesional 95
- MS Generation, Games, Bundle
- Super Scape, Virtual Reality soft.

P5-166
- Intel Pentium 166 MHz
- 16 MB High Performance SDRAM
- 256 KB Pipeline Burst Cache
- 3,5" FDD
- 12x CD ROM
- WD 1,2 GB HDD
- Matrox Millenium 2MB
- 15" Vivitron Monitor
- Desktop/Mini tower
- Windows 95 keyboard
- MS mouse
- MS Windows 95
- MS Office Proffesional 95

P5-133 ELITE
- Intel Pentium 133 MHz
- 16 MB High Performance SDRAM
- 256 KB Pipeline Burst Cache
- 3,5" FDD
- 12x CD ROM
- Creative Labs 16
- Altec Lansing Speakers
- WD 2 GB HDD
- Matrox Millenium 2MB
- 15" Vivitron Monitor
- Desktop/Mini tower
- Windows 95 keyboard
- MS mouse
- MS Windows 95, MS Encarta
- MS Office Proffesional

G6-200 Best Buy
- Intel Pentium Pro 200 MHz
- 32 MB High Performance SDRAM
- 256 KB Pipeline Burst Cache
- 3,5" FDD
- 12x CD ROM
- WD 3,1 GB HDD
- STB Virge 4MB RAM
- 15" Vivitron Monitor
- Big Tower
- Windows 95 keyboard
- MS mouse
- MS Windows NT Workstation
- MS Office Proffesional 95

te SENSO 6119-506!



Onaj tko kontrolira budućnost, vlada prošlošću! jednom je rekao Kane, poznat nam još iz prvog dijela ove legendarne igre. Dakle, igra se odvija u prošlosti, a glavni zaplet temelji se na sukobu između Zapadnih sila (Western Union) i Staljinovog Sovjetskog Saveza.

C&C 2: Red Alert

Patrik Pencinger

Izabir strana vaša je stvar, no pritom imajte na umu neke važne prednosti i nedostatke pojedine strane. Ovo se poglavito odnosi na MULTIPLAYER I SKIRMISH modove dok su u misijama za jednog igrača snage ujednačene. Rusi (ili Ukrajinci) imaju prednost na kartama bez mora - zbog jakih i nadmoćnih zračnih i kopnenih snaga. Mamuti i V2 bacači raketa jednako su dobar oslonac u napadu kao i u obrani ! Dodajte bazi još nekoliko TESLA COILSA i ona će biti potpuno nedostupna protivniku! Saveznici (Allies) također imaju nekih asova u rukavu. Kao prvo, to je GPS satelit koji vam, napunivši se, otkriva cijelu kartu. Opet, s druge strane, imate (MOBILE) GAP GENERATORE koji onemogućavaju protivniku otkrivanje dijela karte. Te prednosti su se, nažalost, pretočile u nedostatke baš tamo gdje najviše boli, u kopnenim snagama. Srećom, mornarica spašava situaciju. Teški CRUISERI imaju najveći domet u igri i pucaju preko 3 duljine ekrana. Pri izabiru karte, imajte nekoliko stvari na umu: na Internetu možete naći stotine novih karti (osobno ih imam tristotinjak), tako će mnogi uzeti za dvoboj kartu predviđenu za 8 igrača. Takav dvoboj razvući će se na nekoliko sati, a bez vidljivog pobjednika, sve dok sami to ne prekinete. Stoga vam preporučujem, ako igrate dvojica ili trojica, SMALL ili MEDIUM kartu, bit će zabavnije i kraće.

TAKTIKA i samo TAKTIKA!

Slijedi nekiliko savjeta, generalno povezanih samo konačnim ciljem, masivnom destrukcijom neprijateljskih ciljeva.

1. Najveća prednost saveznika su CRUISERI. Izgradite flotu od njih desetak i petnaestak destroyera i smlavite protivničku bazu.

2. Ako ste RUS, izgradite desetak MIGOVA i podijelite ih u dvije grupe. S tim grupama neprestano ubijajte HARVESTERE i usamljene tenkove (jedinice), a kad oslabite protivničku obranu, zgazite ih tenkovima!

3. Čekajte da vam se napuni



CHRONOSHIFT i atomska bomba. Izgradite CRUISERA i CHRONOSHIFTirajte ga na vodenu površinu najbližu neprijateljskoj bazi. Naciljajte u najprivlačnije građevine i ruknite atomsku. Uspjeh zajamčen.

4. Mislite li da je HEAVY TANK bolji od LIGHT TANKa? Pa, koristeći ovu taktiku, nije! Zaletite li se lakim tenkom prema teškom, on će opaliti i promašiti vas, a onda vi opalite u nj i zbrišite. Postupak ponavljajte dok ga ne uništite. Tako ćete uspjet uništiti 3-4 teška tenka samo jednim lakim!

5. Izgradite pokretno gradilište (MCV) i tvornicu oružja, ali je nemojte postaviti. Prebacite MCV u blizinu neprijatelja ili rude i odmah stvorite gradilište, pokraj njega izgradite tvornicu. Nastavite graditi i imat ćete dvije baze...

6. Ruske antiljudske mine su najkorisnije ako ih rasporedite po vlastitoj bazi i na taj način zaustavite zle špijune, inženjere i Tanye.

7. Saveznici! Obavezno koristite (mobilne) GAP GENERATORE. Na taj način najbolje ćete se zaštititi od preciznih napada nuklearnih bombi i MIGova.

8. Ako ste mislili da je mali RADAR JAMMER beskoristan, prevarili ste se. On se, naime, ne vidi na maloj karti pa je savršen za izviđanje i skupljanje CRATEova!

9. Kad gradite građevine, moraju



Ovdje možete vidjeti uspješno realiziranu klopku saveznika, kojom zarobljavaju ruske jedinice na mostu, a potom će ih bez ikakvih problema moći uništiti dalekometnim oružjem s brodova.

vam biti povezane, tj. da biste išli u širinu, moraju biti najviše 2 kockice udaljene građevine koje koriste struju. Po meni, najkorisnije građevine za daljinsko povezivanje su SILOSI.

10. Gradite lažne građevine! Savršena su meta za napade migova i komandosa.

11. Taktika za brzi napad: samo izgradite 10-20 raketaša i odmah napadnite! Iznenadite neprijatelja! Važi samo protiv ljudskih protivnika!

12. Taktika za Ruse: potrebne su vam 2-5 Tanya, CHINOOK (transp. helikopter), napunjeni IRON CURTAIN i puni padobranci. Naciljajte padobrance usred neprijateljske baze i na otkriveni teritorij pošaljite CHINOOK sa IRON CURTAINOM. Dok on sigurno sleti, vi iskrcajte TANYE i skršite cijelu neprijateljsku bazu!

13. Kako protiv špijuna? Jednostavno, samo imajte puno pasa i pazite na vojnike koji vam se vraćaju u bazu.

14. Ako vam AA gunovi predstavljaju prepreku u MIGiranju neprijateljske baze, ne očajavajte. Pošaljite prvo HINDA zaštićenog IRON CURTAINOM na neprijateljsku bazu. Na nj će biti usmjerena vatra AA gunova. Dotle mu vi migovima lijepo opustošite vitalne strukture u bazi!

15. Budete li morali braniti bazu od napada iz zraka, ubrzo ćete početi očajavati zbog potrošnje struje. Zato gradite male BAZOOKere koji su ujedno savršena zaštita protiv zračnih i kopnenih napada, a malo lošija protiv vodenih. Naravno, morate ih ravnomjerno rasporediti po bazi.

16. Saveznik ste, a uvijek izgubite protiv prijatelja RUSA, uvijek vas dobije na istu taktiku - pošalje vam u bazu 30-ak MAMUTA. RJEŠENJE: minirajte sve prilaze bazi! Tri mine dokrajčit će jednog mamuta! A ako imate problema s količinom mina, znajte da MINE TRUCK možete PUNITI i to na platformi za popravljanje!

17. Kad gađate atomskom, znajte da su najbolja meta elektrane. Dobrim udarcem moći ćete srušiti čak 4 komada!

18. Drveće nije prepreka. Ako vam smeta u prolazu, jednostavno ga razorite!

19. Jeftin trik za borbu u SKIRMISHU protiv računala: izaberite neku njegovu jedinicu i pritisnite A, postat ćete saveznik. On vas neće više napadati, a vi njega možete i to forsiranim napadom (CTRL+LIJEVI MIŠ)

20. Najbolja meta za špijuna je RADAR! Prodrete li tamo, imat ćete istu vidljivost kao i neprijatelj čak i

Pri napadu je mudro kombinirati sve vrste jedinica, a naročito kopnene i zračne. Kako bi napad bio uspješniji, Rusi su koristili nuklearno naoružanje da oslabe savezničku obranu, i sada će bez većih problema ući u savezničku bazu.





ispod GAP GENERATORA!

21. Ako vas živcira što vam neprijatelj stalno uništava kamione za rudu, izgradite MOBILE GAP GENERATOR i naredite mu praćenje kamiona. Na ovaj način neprijatelj neće vidjeti kamion, a ono što ne vidi ne može napadati !

Ako ste mislili da u MULTIPLAYERU ili SKIRMISHU nije važno iz koje ste zemlje, grdno ste se prevarili. Naime, ENGLESKA ima poboljšan oklop, NJEMAČKA snagu, FRANCUSKA brzinu pucanja, RUSIJA smanjene cijene, a UKRAJINA poboljšanu brzinu. Vrijednosti variraju plus-minus 10%.

RULES.INI

Programeri su, želeći olakšati promjenu SVIH parametara u igri, napravili mogućnost editiranja fantomske rules.ini datoteke. Ona po DEFAULTU ne postoji, već je morate sami stvoriti! Pošto cijela ima oko 200 kb sa svim opcijama, mi ćemo vam napisati samo one najzanimljivije.

NAPOMENA: da bi dvoje igralo MULTIPLAYER s promijenjenim opcijama, moraju imati istu RULES.INI datoteku!

gemvalue=50
goldvalue=20

Umjesto zadanih vrijednosti, možete staviti svoje i više nikad nećete imati problema sa lovom.

allyreveal=yes/no

Regulira hoće li saveznici međusobno otkrivati karte!

shroudrate=4

Označava nakon koliko će minuta nestati dio karte (SHROUD REGROWS).

crateminimum=1
cratemaximum=255

Koliko CRATEova, toliko iznenađenja...

solocratemoney=2000

Koliko želite maksimalno love u sanduku?

chronoduration=3

Koliko minuta traje CHRONO prije nego nestane!

chronokillcargo=yes/no

Ubija li chrono ljude kad se pokušaju prenijeti.(npr. u APCu)

finediffcontrol=yrs-no

Omogućava vam 5 nivoa težine.

Na sljedeći način možete mijenjati osobine pojedine zemlje:

"England"
Firepower=1.1
GroundSpeed=1.0
Airspeed=1.0
Armour=1.0
ROF=1.0
Cost=1.0
BuildTime=1.0

Ostale zemlje su Germany, France, Ukraine, USSR. Samo mijenjajte vrijednosti. Najmanje su 0.1, a najveće 9.9.

I na kraju još malo novosti o dolazećem Red Alertu 2! Najavljen mu je izlazak ujesen. Bit će samo za Win95 (ŠMRC), imat će onu COOL MECH jedinicu i, najzanimljivije, neće biti DOOM/ MECH WARRIOR tipa, već će se držati tradicije...

U ovakvim misijama gdje vodite komandosa morat ćete se poslužiti raznim trikovima da bi ste uništili protivničke jedinice, npr. pucanjem u bačve.





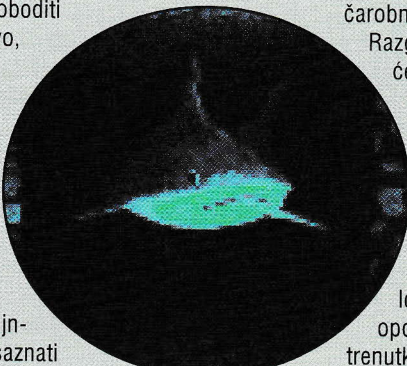
Domaće su igre prava rijetkost na tržištu pa s velikom zadovoljstvom predstavljamo izvanredni FRP 'naših momaka'.

Evil's Doom

Berislav Jozić

Igru je izdala nepoznata grupa OLYMPIA, a napravili su je programeri te grafički i glazbeni umjetnici iz Hrvatske. To što je igra rađena 3 godine govori ne samo o detaljnosti i perfekcionizmu autora, nego jamči i kvalitetu.

Već u uvodnoj priči zamjetit ćete nekonvencionalnost (a da ne spominjemo humorističnost) autora. Ako ste očekivali da ćete morati osloboditi princezu ili spasiti kraljevstvo, grdno ste se prevarili (doduše, ima i toga ali nije to ono glavno). U Evil's Doomu spašavate Smrt i ostala tri jahača apokalipse (katkad i oni mogu zaglaviti). Imate još jednu zadaću - pronaći tko (ili što) to brutalno ubija ljude po otoku i spriječiti daljnje prolijevanje krvi (to ćete saznati kasnije).



Nakon dugog putovanja brodom do otoka Noya, preuzimate kontrolu nad Vantanom (kojem se u međuvremenu pridružio mornar željan slave i novca po imenu Bamboola). Ovdje, u lučkom gradu Titangelu, započinje vaša avantura.

Avantura, kažem, jer ova je igra mješavina avanture i FRP igre. U avanturističnom dijelu, koji se većinom odigrava iznad površine zemlje, nastojite što više doznati o svom cilju i kako ga ostvariti. Razne informacije, pametne (?) savjete i pomoć možete dobiti razgovarajući sa stanovnicima otoka. Svatko vam može pomoći budete li na pravi način razgovarali s njim. Uvijek je bolje laskati, nego oholim ponašanjem navući sugovornikovom bijes (i možda prije vremena završiti igru ako vas razljućeni čarobnjak pretvori u žabu).



Razgovarajući s ljudima, saznat ćete njihove probleme pa im, uzmognete li, pomozite (znate onu: ruka ruci).

Putovanje otokom, razgovori i razmjena te kupovanje raznih predmeta izvode se preko osnovnog ekrana. Tu možete vidjeti lica svojih likova, sliku lokacije na kojoj se nalazite i opcije koje su vam u određenom trenutku na raspolaganju. Moram napomenuti da se na ovom ekranu (a i na drugim mjestima u igri) vidi da su programeri mnogo razmišljali o ugodnosti igranja, a ne samo o njenom lijepom izgledu. Sve opcije i komande su napravljene tako da je upravljanje igrom vrlo jednostavno, a nehotične greške su minimalne, što jako povećava igrivost. U doba kad se većina programera trudi samo napraviti što bolju grafiku i natrpati što više stvari na ekran, jednostavne i praktične kontrole ove igre su za svaku pohvalu.

Drugi, ne manje važan, dio igre je ono što će većina igrača nazvati FRP dijelom:

istraživanje i borba po tamnicama (drugačiji od prvog dijela i po tome što se većinom odvija pod zemljom). Za šetnju podzemljem dobivate sasvim novi ekran na kojem vidite dio tamnice, status svojih likova, kao i objekte i oružja koje drže u rukama. Ovaj je dio igre sličan mnogim poznatim FRP igrama (Dungeon Master, Eye Of Beholder..), ali se grafikom izdiže iznad njih. Jedna od posebnosti koja se meni svidjela je mogućnost da isključite prikaze statusa (tipkom SPACE) i proširite akcijski dio na cijeli ekran.

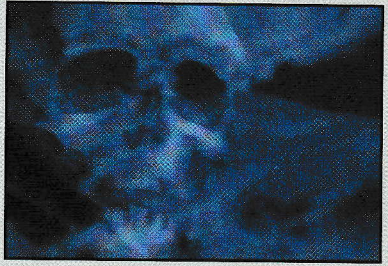
Da biste si olakšali ovaj žborbeni' dio igre, bilo bi dobro da nađete još nekoliko suputnika (možete voditi najviše 4 lika odjednom) i kupite bolja oružja i oklope (dućani su razbacani diljem otoka). Likovi koje vodite na početku (Vantan i Bamboola) su ratnici i, kao takvi, nemaju mogućnost korištenja čarolija - jednog od osnovnih alata u borbama s raznolikim svijetom podzemlja. Poseban način uporabe čarolija, koje se u Evil's Doom-u mogu koristiti samo u žborbenom' dijelu igre, vjerojatno će vas podsjetiti na igru Dungeon Master (bit će tijekom igre još asocijacija na neke poznate igre i filmove). Svaki lik koji može koristiti magiju (razni čarobnjaci, druidi i sl.) ima određeni broj runa i koristi ih za pisanje čarolija. Na početku svaki lik raspolaže manjim

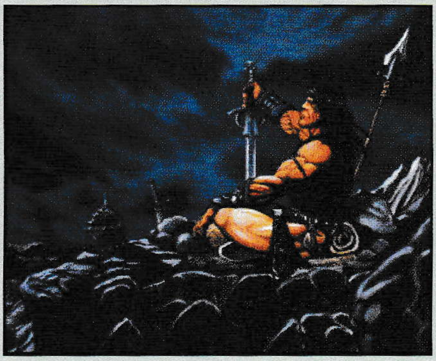
ALTERNATIVNO

***Realms of Arcania* * Starija FRP igra koja je također objedinjavala putovanje i interakciju drugih likova i borbu u podzemnim tamnicama.**

***Dungeon Master* * (sa svojim nastavcima) Jadan od najstarijih ali i najigranijih FRP-ova.**

***Eye of Beholder* * (serija 1, 2 & 3) Omiljeni FRP dobre grafike, napravljen AD&D sustavom.**







brojem runa, koje, za određenu cijenu, može povećati u svakoj crkvi. Kad se čarolija ispiše, da bi je uspješno rabio, lik mora imati i dovoljno magične energije (MANA) koju obnavlja odmaranjem.

Likovi koje vodite nisu statični već se njihove sposobnosti mijenjaju onako kako pobjeđujete neprijatelje i pronalazite opremu i novac. Iskustvo koje likovi stiču ubijanjem neprijetelja pomaže im da se usavršavaju u svojim vještinama, što znači da im raste snaga, izdržljivost i količina raspoložive magične nergije.

Evil's Doom će, svojom igrivošću, dobrom grafikom i humorom sigurno izbiti među najbolje FRP igre na Amigi. Preporučujem da ga svakako nabavite jer dobijate pravu vrijednost za svoj novac i potičete domaće programere na daljnji rad jer pokazali su što mogu i koliko vrijede. Što još čekate? Skinite sa Amineta demo verziju. Nalazi se pod igrama u poddirektoriju games/role!

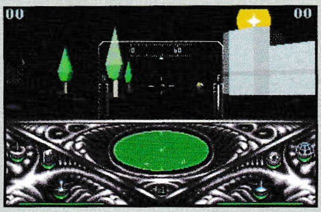
EVIL'S DOOM

Igrano na: A1200, 6MB, HD
Druge platforme: N/A

Zvuk	74%
Grafika	87%
Igrivost	95%

Olympia Enter. G.

UKUPNO 88%
Min. konfiguracija: A1200, 2MB, HD





Uropa ^{2}

Berislav Jozić

Ova zanimljiva arkadna avantura, sa 3D vektorskom jurnjavom u pauzama držat će vas pred vašim Amigama do posljednjeg daha.

Sjećate li se stare igre Impossible Mission? Da? E, a što kažete na nešto slično tome, isto toliko igrivo, s boljom, izometrijskom grafikom, raznim oružjima i težim zagonetkama? Ako vam ni to nije dovoljno igri dodajte jurnjavu u lebdjelici po površini razorenog mjeseca, s izvanrednom vektorskom grafikom, punu neprijatelja i bržu nego sve igre sličnog stila do sada. Što sad kažete? Nije loše? To sam i ja rekao.

Priča - standardna. Roboti koji su trebali čuvati mjesec Uropu^2 (Jupiterov mjesec, koji se za sada još zove Europa, ali tko zna kako će se zvati u budućnosti) pobunili su se i zarobili 12 kolonija i njihove stanovnike. Vi, u ulozi robota-komadnosa, imate zadatak da oslobodite koloniste i uništite robote-vođe, što će olakšati kasniju bitku za oslobađanje mjeseca.

Glavni dio igre je teška arkadna avantura, u kojoj morate pretraživati sobe kako biste pronašli kopjuterske propusnice, bolja oružja i slične predmete, uništavati neprijateljske robote i oslobađati zarobljene koloniste. Koristit ćete razne kompjuterske terminale, teleportere i automatizirane laboratorije te susretati koloniste, neprijateljske robote i druge likove. Od velike koristi biti će Vam mapa na kojoj se iscrtavaju sobe koje ste posjetili i comunication ekran na kojem dobivate poruke i iščitavate sadržaj komjuterskih diskova te slične podatke.

Pogled na vaš lik je izometrijski, a grafika lijepo nacrtana. Kroz cijelu igru vas prati atmosferi prilagođena glazba.

Drugi dio igre je vožnja između kolonija u vašem hoveru (površinska lebdjelica). Ovdje se morate probiti kroz neprijateljske snage koje će vas pokušati zaustaviti u misiji. I tu možete skupljati bolja oružja i popunjavati svoju energiju, ali osnovni vam



je cilj doći do slijedeće kolonije, pa će glavno pravilo biti: bori se samo ako ne možeš pobjeći.

Ovaj dio igre možete igrati i u dvoje, preko modema ili kabla za povezivanje.

S tehničke strane gledano, igra je izvrsno napravljena. Uropa^2 u cijelosti podržava Amigin multitasking i sama se prilagođava količini raspoložive memorije i strukturi čipova (AGA ili ECS). Sve komande u igri mogu se konfigurirati prema želji i, kao takve snimiti. Uz igru dobivate i iscrpnu dokumentaciju, u kojoj ćete naći rješenja za sve moguće i nemoguće poteškoće pri pokretanju igre.

Bez šale, ovo je igra koju bi trebali imati u svojoj kolekciji. Uropa^2 donosi za svakoga ponešto i nema igrača kojem će biti dosadna. Ako i vi želite imati ovu genijalnu igru ili ste možda voljni pomoći u prevođenju igre na hrvatski jezik, posjetite Austex Web Site na http://ph4227b.jcu.edu.au

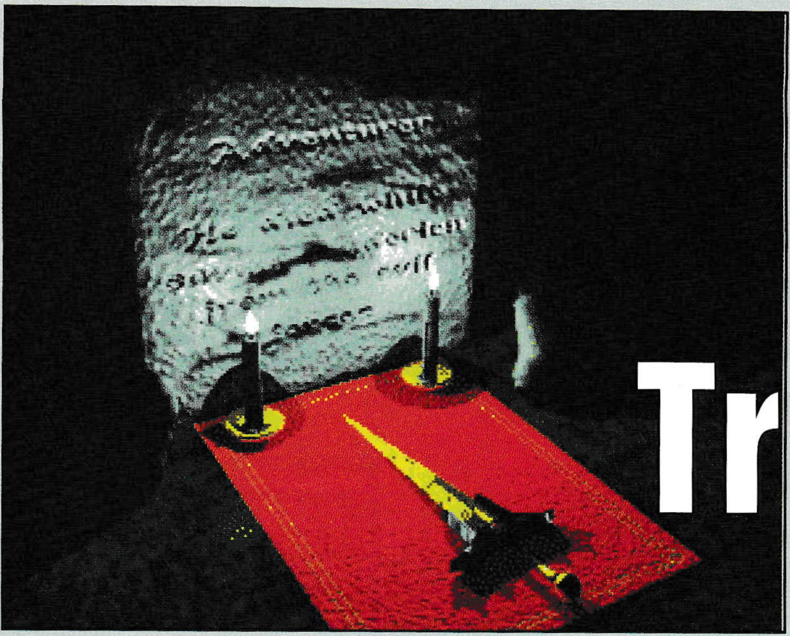
UROPA 2

Igrano na: A1200, 6MB, HD
Druge platforme: N/A

Zvuk	71%
Grafika	75%
Igrivost	85%

Austex Software

UKUPNO 77%
Min. konfiguracija: A1200, HD, 1.5 MB



FRP-ovi su u posljednje vrijeme bili najzapostavljeniji žanr svih vrsta igara. Ovu nepravdu ispravlja igra dosad nepoznate tvrtke Oxyron Software.

Trapped

Berislav Jozić

Ova igra je napredak u odnosu na stara vremena kad ste se kroz tamnice kretali korak po korak i okretali se za 90 stupnjeva (Dungeon Master, Eye of Beholder...). Za razliku od njih u Trappedu se krećete slobodnim "DOOM" stilom kroz 3D okolinu. Naravno, za potpuni užitak trebat će vam turbo kartica, ali i sa "čistom" A1200 (naravno, uz hard disk) možete vidjeti većinu ljepota ove igre (bit će vam uskraćene animacije oružja i tekstura te glazba i neki zvučni efekti).

Uvod je kratak i ne daje nam puno podataka o cilju i priči. To je zapravo i suvišno jer imamo standardni zaplet: morate proći kroz 12 nivoa tamnica i pokupiti 12 simbola raznih bogova. Kombinacijom tih simbola dobit ćete kotač kojim jedino možete spriječiti zlog Tarnaka u osvajanju vašeg svijeta - Kaldriona.

Prvo morate odabrati svoj lik. Ponuđena su vam četiri (patuljak, vitez, lovac i barbar) sa svojim prednostima i manama.

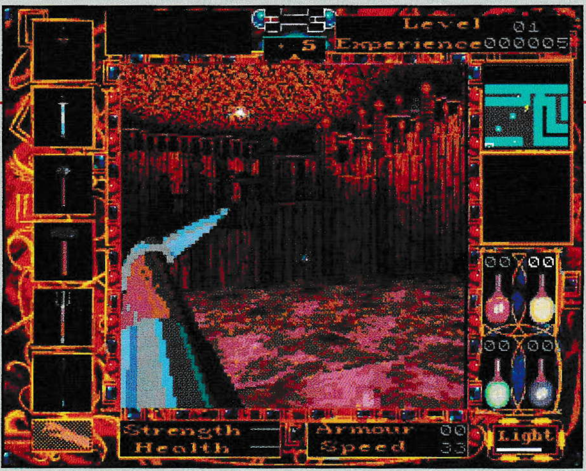
Patuljak je najjači ali i najsporiji, lovac je najbrži ali ga i malo jači vjetar može ozlijediti a ja vam preporučujem mješavinu brzine i snage - viteza.

U igri se krećete i borite upravljanjem tipkama ili mišem. Tipkama 1-6 birate različita hladna oružja; od najslabijeg noža do najjače ratne sjekire (kad ih pokupite, imat ćete ih nacrtane u lijevom dijelu ekrana). U lijevom donjem kutu nacrtana je ruka, koja je znak da možete ponovno udariti (kad je zamućena, znači da još traje udarac). Razne ekrane s informacijama (čarolije, predmeti koje posjedujete, vrijeme igranja, pa čak i prijeđena udaljenost u metrima!) možete dobiti pritiskom na funkcijske tipke F1-F10. Posebno su važne tipke F1 - kojom namještate stupanj grafike i F8 - kojom možete podesiti igru tako da najoptimalnije koristi vaše računalo. Tu su još i tipka "M" - kojom uključujete i isključujete automatsko mapiranje (mapu pogledajte na F2) i tipka "L" - služi za postavljanje DRONA (stvarate ga čarolijom, a omogućava vam da u malom prozorčiću gledate hodnik iza sebe ili neki određeni dio tamnice). Ostale tipke (podešavanje ugla gledanja i sl.) su manje važne i standardne za razne 3D simulacije.

Čarolije, za razliku od većine FRP igara, ovdje služe za zaštitu, a ne kao oružje (tj. ne možete bacati razne vatrene lopte, munje, oblake otrova i sl.). Koristite ih tako da sakupite

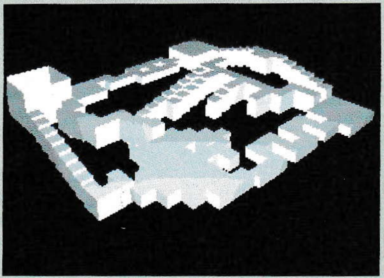


Vaša knjiga čarolija (F9) Vam prikazuje koliko kojih raznobojnih "magli" Vam je potrebno za koju čaroliju.



Prije svakog nivoa dobiti ćete trodimenzionalnu sliku koja Vam može mnogo pomoći pa ju dobro upamtite.





raznobojne "magle" (lopte raznih boja napunjene plinom) i kombinirate ih kako biste dobili različite efekte. Kombinacije nalazite putem na svicima papira i one se automatski prepisuju u vašu knjigu čarolija, koju možete pogledati pritiskom na tipku F8.

Od korisnih objekata putem ćete naići i na napitke (4 vrste) koji vam služe za obnavljanje energije, oklopa, snage i brzine. Usto, možete naći različite magične mape i kompase te svijeće koje, kad ih pokupite, osvjetljavaju tamnicu oko vas (možete se kretati i u mraku, ali to nije preporučljivo). Sve te i mnoge druge efekte možete postići i čarolijama, ali u žaru bitke mnogo je lakše popiti napitak nego bacati čaroliju.

Predmeti koje nalazite putem (ključevi, raznobojni dijamanti i slično) u većini slučajeva služe za rješavanje zagonetke ili otvaranje vratiju. Na svakom nivou je i jedan božji simbol - ako ga ne pokupite, nećete moći izaći čak ni kad nađete izlaz.

Ima tu još raznih prekidača (na njih stanete - ako su na podu, ili ih uporabite sa SPACE - ako su na zidu), lažnih zidova, mjesta koja vam izmijene komande, teleporta te mnogo različitih neprijetelja koji vam zagorčavaju život.

Kad ubijete kojeg neprijatelja, riješite koju zagonetku, pa čak i kad pokupite neki predmet, dobijate iskustvene (experience) bodove, koji su zabilježeni na vrhu ekrana ispod nivoa vašeg lika. Sakupite li određeni broj iskustvenih bodova, vaš će nivo porasti, a s njim i vaša snaga, brzina i energija, pa će tako lik s kojim završite igru biti mnogostruko jači od onog s kojim ste igru započeli.

U Trappedu su spojene sve najbolje osobine FRP igara borba hladnim oružjem brza je i krvava, čarolije su jednostavne i korisne a neprijatelji i zamke opasni. Ljubitelji FRP-a, navalite!

TRAPPED

Igrano na: A1200, 6Mb, HD
Druge platforme: N/A

Zvuk	77%
Grafika	82%
Igrivost	85%

Oxyron Software

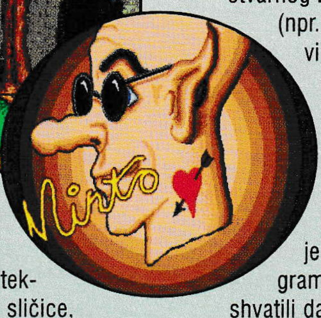
UKUPNO 82%
Min. konfiguracija: A1200, 2Mb, HD

Point'n'click avanture, koje je proslavio poznati Monkey Island, u posljednje su vrijeme bile potpuno zaboravljene na Amiginoj sceni. Zato Vam s posebnim veseljem predstavljam Keith's Quest.

Keith's Quest

Berislav Jozić





Da, sve je tu: poznati način igranja (doduše, umjesto tekstualnih komandi - tu su sličice, ali nema veze), humoristični komentari i razgovori, oku ugodna grafika i polulogične zagonetke. Svi vi koji ste uživali u Lucasarts-ovim kreacijama, sada ste dočekali svojih 5 minuta.

Kao i sve druge, i ova igra ima svoju priču: zločesti čarobnjak Minto, koji, kao i svi zločesti čarobnjaci želi zavladati svijetom, zarobio je dušu Vašeg prijatelja Boba u kristalnoj prizmi. Vi, hrabri ribarski pomoćnik Keith, hrabro krećete u potragu za oružjem kojim ćete pobijediti Minta i osloboditi Boba. Naravno, niste ni očekivali ništa pametnije.

No svejedno, priča nije ono najvažnije. Ono što jest najvažnije je igrivost, a nje u ovoj igri ima više nego dovoljno. Keith's Quest će Vas privući svojim zanimljivim likovima, smiješnim dijalozima i stalnim otkrivanjem novih lokacija i predmeta.

Na početku igre nalazite se u malom seocu, s nekoliko kuća i malo više stanovnika, ali ćete ubrzo otkriti da na otoku postoji još i selo vilenjaka, stari dvorac i mnogo drugih iznenađenja. Na razne lokacije putujete pomoću mape koju ćete naći u početnoj sobi, ali prvo morate kroz razgovor s likovima saznati za njih. Gotovo svaki lik kojeg sretnete može Vam pomoći u Vašoj avanturi, no nitko to ne će učiniti besplatno, već ćete im morati učiniti neku uslugu zauzvrat.

Razne zagonetke u igri napravljene su slijedeći neku čudnu, ali realnu, logiku, pa Vam mnogi trikovi iz stvarnog života mogu pomoći (npr. za besplatno igranje video igre, samo izvucite, pa ponovno uključite utičnicu). Nikada nemojte neku ideju odbaciti kao glupu, nego pokušajte učiniti baš ono najnevjerojatnije. Kako su programeri izgleda konačno shvatili da u avanturi dobro dođe i poneka arkadna sekvenca, može Vam se dogoditi da upadnete u mačevalački dvoboj ili i da se borite svemirskim brodom protiv vanzemaljaca.

Kao veliki ljubitelj avantura, Keith's Quest Vam toplo preporučujem, za najljepši način provođenja ovih tmurnih zimskih dana.

I na kraju jedan savjet: u početnoj sobi pomaknite stolicu i upoznajte programere igre koji se skrivaju iza tajnih vrata.

KEITH'S QUEST

Amiga 500/1200
PC Atari 1040ST
Hand Made Gam.
76%







Burntime

Danko Bešlić

Volite strategije? Dosta vam je stalnog ratovanje sa zombijima, dwarfovima, vitezima i čarobnjacima? Dosta vam je svjetskih ratova, osvajanja i gaženja dragih nam istočnih zemalja?



Odlično! Upravo ste si rezervirali 50 -ak sati (neprospavanih, naravno) sa svojom "prijateljicom". BurnTime je kompleksna strategijska igra koja se odvija u postatomsko doba. Vi ste u ulozi golobradog mladića (ili djevojke, ovisno koji ste lik odabrali) i želite postati imperator, car ili bar predsjednik republike. Da biste uspjeli u tome, trebate se samo dobro tući, trgovati i osvajati sve redom. Ako je to mogao Atila bez računala, ne vidim što vas može zaustaviti. Igru uvijek počinju četiri igrača (najviše su 2 ljudska predstavnika dok ostale vodi računalo). Svi imaju svoju zastavu i izabiru lik odmah na početku igre. Hoće li to biti stari iskusni traper, faca s naočalama, mutant ili zgodna ženska, ovisi samo o vama. Za sretan završetak u igri i očuvanje vašeg pobjedničkog mentaliteta, trebate samo uništiti ostale igrače i osvojiti sva naselja osim glavnih gradova. Njih je pet i smatraju se slobodnim zonama. U njima se možete najesti, napiti, otići doktoru, trgovati i pokušati zaposliti nekog tko će raditi za vas. Nevolja je s gradovima što su uvijek puni divljih pasa koji vas rado gricnu i zato ih izbjegavajte u što širim lukovima. Naselja je ukupno 30, od napuštenih i uništenih gradova, traperskih koliba, istraživačkih kampova do propalih tvornica i slično. Ne zaboravite prije ulaska u naselje pogledati info o njem i vidjeti je li zrak zatrovan ili, još gore, radioaktivan. Tijekom vašeg osvajačkog pohoda sretat ćete tri vrste ljudi. Probajte ih nagovoriti da rade za vas. Uglavnom, ako im možete ponuditi batak, zmiju ili štakora kao plaću, čut ćete ono: šefe, ti si šef! Hoće li oni pristati raditi za vas, ovisit će i o vašem iskustvu, koje raste svakim preživljenim danom i osvojenim područjem.



Doktore, heheh, kad malo bolje razmislim....... ....već mi je bolje... evo, ko' nov san......!!!

1. Ratnici - s njima osvajate naselja. Uvijek im ostavite neko oružje, mišolovku ili zamku za zmije. U osvojenim naseljima oni će skupljati hranu i skladištiti je.

2. Tehničari ili izumitelji - od prikupljenih stvari tijekom putovanja, oni će vam sastaviti razne vrlo korisne stvari (npr. zamke za štakore, zamke za pse, pumpu za vodu, radioaktivno odijelo, industrijsku pumpu, radio...)

3. Doktori - ako su s vama, brže vam zacjeljuju rane. Do 70% možete se i sami oporaviti, od 70 do 50% treba vam vaš doktor, niže od 50% morate ići kirurgu u grad na operaciju

4. Putujući trgovci - sretat ćete ih na raznim mjestima, uvijek nose korisne stvari. Kasnije, kad postanete iskusniji, probajte ih napasti sa 4-5 ratnika i oteti im stvari

5. Mutanti - ili ih izbjegavajte ili ih uništite. Svaki pokušaj konverzacije s njima je uzaludan, oni u vama vide samo gavrilović kobasice

Na kraju još nekoliko savjeta za uspješnije igranje: uvijek imajte dosta hrane i vode sa sobom, nikad ne putujte s više od dvoje, jer i oni jedu i piju, ostavljajte dva-tri divlja psa u svojim osvojenim naseljima; oni će se razmnožiti pa ćete imati novih zaliha hrane, nemojte vi ratovati, imate ratnike - koristite njih, osvajajte tuđe teritorije, možda nađete gotove mišolovke ili oružja.



Da biste okupili što bolju ekipu, potrebno vam je iskustvo. U protivnom će vas većina sugovornika uporno odbijati.



BURNTIME
Amiga 500/1200
PC | Atari 1040ST
Max Design
81%

Instaliranje igara na hard disk

Berislav Jozić

Ako ste ikad imali poteškoća pri prebacivanju igara na svoj hard disk - ovo je spas za vas!

Kako sve novije igre za Amigu rade samo sa hard diska ili CD-a, svaki ozbiljniji amigaš kupio je hard disk. Naravno, kad ga već imate, zašto svoje stare omiljene igre ne biste prebacili na nj? E, tu počinju problemi.

Igre za Amigu, prema određenom (čitaj "mojem") kriteriju, možemo podijeliti na DOS igre sa instalerom ili bez njega te NDOS igre.

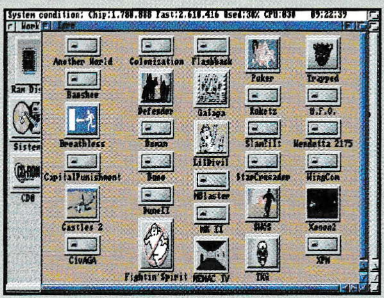
Počnimo s najlakšim: DOS igre (datoteke su snimljene na disk na DOS-u poznat način) s instalerom su u zadnje vrijeme postale standard. Instaler je mali program koji služi za kopiranje ("instaliranje") igre na hard disk i obično je vrlo jednostavan za uporabu - sve što vam treba je znanje engleskog jezika. Najčešće se koristi standardizirani Commodoreov instaler (koji dobijate na Workbench disketi), ali neke tvrtke imaju svoje posebne instalere (Blue Byte, Sierra).

U ovu grupu spadaju i gotovo svi (95 %) uslužni programi. Ostali uslužni programi (oni koji nemaju instaler) obično nisu vrijedni truda.

NDOS igre (da, ne idemo redom, ali postoji razlog). Ove igre (korisnički programi nikad ne dolaze u ovom obliku) su na diskete snimljene na DOS-u nerazumljiv način. U boot sektoru takvih disketa nalaze se posebni programi koji zaobilaze DOS proceduru pri učitavanju. Zbog toga je takve igre teže instalirati na hard disk bez posebnog instalera, koji je mnogo teže napraviti nego instalere za DOS igre.

Na sreću, modernije igre ovog tipa imaju instaler (npr. Tower Assoult), a mnogi su si programeri dali u zadatak napisati posebne instalere za starije NDOS igre pa se situacija i ovdje polako poboljšava.

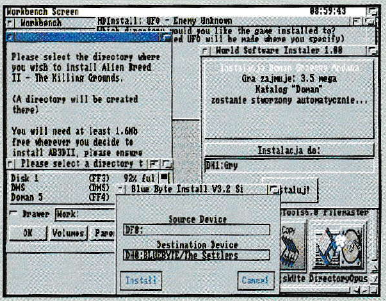
I DOS igre bez instalera sam ostavio za kraj jer će tu biti malo više objašnjavanja, a i zato što u ovu



grupu spada većina igara iz doba kad je hard disk na Amigi bio gotovo nepoznat. Kako su u to vrijeme instaleri bili vrlo rijetki, moramo se malo pomučiti želimo li ovakve igre prebaciti na svoj hard disk.

Kao prvo, potreban vam je neki program za kopiranje datoteka (ako ga nemate, a imate hard disk, trebali biste ga odmah nabaviti). U zadnje vrijeme se najviše koriste Dopus (Directory Opus) i FileMaster (ja obično koristim Dopus). No dakle, pomoću svog programa na svom hard disku kreirajte direktorij (opcijom Makedir) u kojem će se naći igra. Običaj je da taj direktorij nazovete imenom igre (ako instalirate Another World, nećete direktorije nazvati "Pacman"), ali to nije važno. Zatim prekopirajte sve datoteke i direktorije koji se nalaze na disketi s igrom u spomenuti direktorij (opcijom Copy), ako igra dolazi na više disketa, prekopirajte sve datoteke sa svih disketa. Za neke igre ovo je dostatno, potrebno je samo u Workbencuh naći direktorij koji ste upravo kreirali i uporabiti ikonu za pokretanje igre. Na žalost, većina igara zahtjeva i daljnji postupak.

Uzmite svoj omiljeni tekst editor (na Workbench disketi imate jednostavni Ed, a trenutačno najpopularniji su GoldEd i CED) i kreirajte u direktoriju na hard disku datoteku s ovim komandama:



Iako izgledom različiti, svi ovi instaleri imaju vrlo sličan način uporabe; kad vidite jedan, vidjeli ste ih sve.

ASSIGN XXXXXX: ""
(gdje su XXXXX1,2,3... imena disketa s igrom; ova komanda usmjerava igru da datoteke s određenog diska traži u tom direktoriju)
ASSIGN XXXXX1: ""
ASSIGN XXXXX2: ""
STARTDAT
(kao STARTDAT stavite pokretačku datoteku igre).

Ime te datoteke naći ćete u datoteci Startup-sequence, u direktoriju S na pokretačkoj disketi igre (disketa 1 ili A ili Start, ili jedina disketa, ako igra zauzima samo jednu disketu).

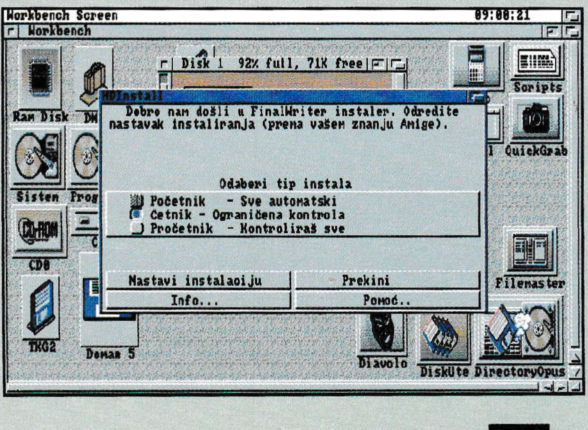
U toj datoteci (Startup-sequence) nađite naredbu koja služi za pokretanje igre (obično ima veze s imenom igre, ili se zove Start, Go ili slično) i nju unesite u našu tekst datoteku.

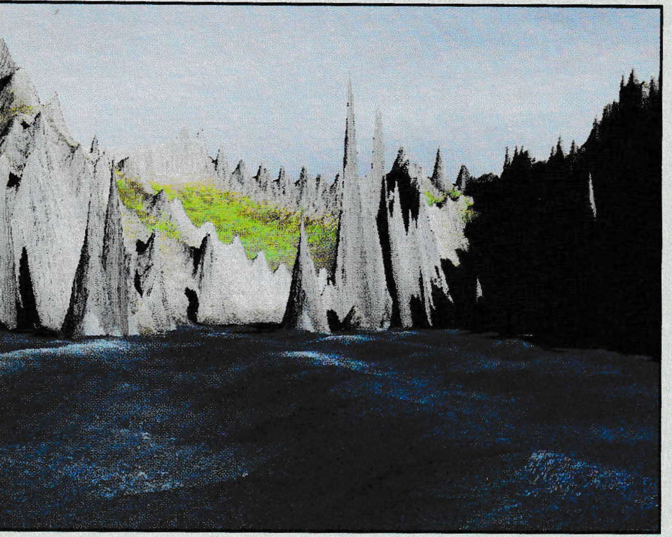
Snimite tekst datoteku pod bilo kojim imenom. Neki programi odmah kreiraju ikonu za datoteku ali neki to ne rade, pa morate vi (opcijom Addicon). Još vam samo preostaje editiranje ikone (iz Dopusa ili preko information komande u Workbencu) - kao Default Tool upišete IconX. Sada igru možete pokrenuti sa hard diska koristeći ovu ikonu.

Ovaj postupak trebao bi vam poslužiti pri instalaciji oko 75 % DOS igara bez instalera. Nadam se da će među njima biti i vaša omiljena igra.

Toliko za ovaj put, ako bude interesa, možda ovaj članak dobije i nastavke.

Većina igara i korisničkih programa posjeduje skripte za Commodoreov standardni instaler, koji je vrlo jednostavan za upotrebu.





Vista Pro

Denis Vukasović, Kristijan Žibreg

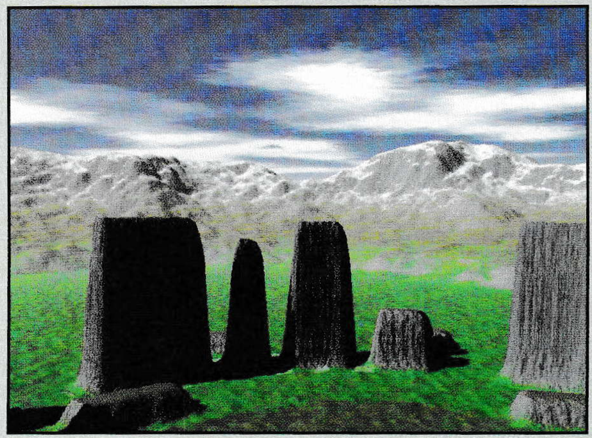
Kad je Denis prvi put dotrčao kod mene s primjerkom Viste i sjeo za računalo, nisam ni znao u što se upuštamo. Još uvijek redovito sjedimo noćima pred ekranom, renderiramo naše fantastične krajobraze i opet psujemo jer je Arthur Clarke bio u pravu.

No i to će proći i mi ćemo ponovno redovito spavati, brijati brade i nastaviti živjeti normalno, ali ne još, ne! Vista Pro je program za generiranje krajolika iz standardnog DEM zapisa. I to je to - ništa više, ništa manje. Počeci ovog odličnog programa su vezani uz zlatno doba Amige kad je grupa entuzijasta, nakon nekoliko probnih shareware programčića slične namjene, napravila prvu verziju Viste. Program je svojom kvalitetom izrastao u komercijalni proizvod i uskoro su svi časopisi uzdizali Vistu i Amigu u nebesa. Uslijedile su brojne recenzije, Arthur Clarke je dao čuvenu reklamnu izjavu, a i NASA je zbog Viste kupila popriličan broj Amiga. Danas je Vista dogurala do inačice 3.0, postoji u inačici za PC i Amigu. PC inačica zahtijeva najmanje 386-icu sa 4 Mb RAM-a i matematički koprocesor. Autori su najavili prestanak daljnjeg razvoja Viste za Amigu, no isto su tako prije dvije godine obećali Windows inačicu pa je to još uvijek na vrbi svirala.

"If you get Vista Pro into your computer, you'll never do any more work again",

izjavljuje Arthur Clarke posprdno se smiješeći s kutije Viste Pro. Pokazalo se da je u pravu!

Da je Arthur C. Clarke imao ovaj program na raspolaganju kad je pisao svoju Odiseju u svemiru, vjerojatno bi na svijetu nastala panika kakvu je u engleskoj stvorio H. G. Wells.



Priča o Voxel Spaceu

Zašto je uopće Vista Pro toliko bitna pa dobiva svoje mjesto čak u Hackeru? Svi ste čuli za Commanche Maximum Overkill? Tamo se pojavljuje onaj čuveni Voxel Space algoritam čiji način rada niste nikako prokužili, zar ne? Pa je onda došao F22 s novim algoritmom maštovitog naziva Voxel Space 2 i stvari su vam postale još mutnije. I sigurno se pitate kako to da današnje simualacije uspijevaju imati grafički engine s turbo realističnim sličicama koje se jedva vuku i na Ninja PC-ima i pokrivaju terene nekoliko država do u detalje. Voxel Space, 3D Vision, Super Ultra Terrain i ini grafički enginei rabe tehonologiju sličnu Visti. Programeri uzmu DEM zapis odgovarajućih terena i optimiziraju algoritme za brzo iscrtavanje istih, ubace par video sekvenci i podršku za ultra skupe aviopalice i, gle čuda, rođena je nova simulacija. Postupak je isti, sve su ostalo (nažalost) nijanse. I sve bi vam bilo jasno da nisam spomenuo tamo neki DEM zapis.

Marke, marke, DEM marke

DEM (Digital Elevation Map) je standardni zapis reljefa koji koriste meteorološke, ali i vojne udruge. Stvar funkcionira približno ovako: meteorološki ili vojni satelit preleti par puta teren i preciznim laserskim snimanjem utvrdi visinu pojedinih segmenata. Kasnije se svakom segmentu dodaje boja, zavisno od visine i geoloških karakteristika, ubacuju se dodatne informacije o lokalnim atmosferskim uvjetima i sve skupa se pretvara u DEM datoteku. Takav zapis jednostavno prihvaća odgovarajući softver i na temelju matematičkih podataka o svakoj kockici terena sastavlja realističnu sliku krajolika. Bolji softver - realističniji završni rezultat. Isto tako, realističan izlaz zahtjeva i brži procesor, no to je već poznata priča.

Rendering in progress...

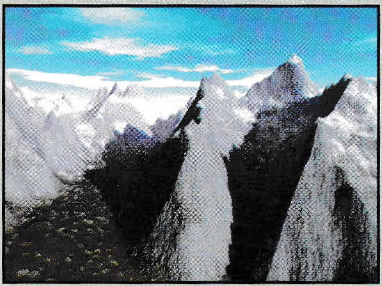
Srce Viste Pro je, vjerovali ili ne, osnovni program Vista Pro. Prvo što ćete poželjeti je učitati neki DEM krajolik, a na originalnom CD-u ih zaista ima dovoljno: počevši od impresivnog američkog Grand Canyona preko tajanstvenog Stonehenge kamenja pa do pustih Marsovih površina koje su kartografirale američke svemirske sonde. Dakle, materijala ne nedostaje. Učitavši neku DEM datoteku, na lijevoj strani ekrana vidjet ćete dotični teren iz okomite perspektive, gdje razne boje predstavljaju razne visine. Na desnoj su strani opcije kojima podešavate samu kvalitetu prikaza. Na karti terena je dvama kosim crtama predstavljen dio terena koji "gleda" kamera, a to možete jednostavno promjeniti tako da mišem na karti odaberete položaj i kut kamere. Položaj kamere možete u trodimenzionalnom koordinatnom sustavu (X, Y, Z) ukucati i na desnoj strani ekrana, kao i točku u koju kamera gleda - Target. Dajte si vremena i malo eksperimentirajte s koordinatama kamere i ciljnom točkom (pogotovo njenom visinom) da biste dobili dramatične perspektive i rakurse. Kad ste to riješili, poigrajte se karakteristikama terena. U polje SeaLvl ukucajte visinu vode ili mora (ne pretjerujte - što je veća visina to će više kopna biti poplavljeno), TreeLn određuje nadmorsku visinu do koje će sezati

drveće, SnowLn određuje isto za snijeg (igrajte se uvijek efektnim snježnim vrhuncima) dok HazeDn određuje dubinu kanjona. Mislite da ima premalo vode, želite više rijeka? Nema problema, samo odaberite Lake ili River i zatim mišem klikajte mjesto na karti. Vista Pro će početi generirati vodu, a kad mislite da je dosta nacurilo, stisnite ESC.

Ne zaboravite, voda teče nadolje, pa odaberite neku višu točku s koje ćete stvarati riječni tok ili neku udolinu s jezerom. Na isti način stvarate drveće, udoline i raspukline. Za noćne je scene poželjno uključiti i zvijezde (Stars), a ne zaboravite ni oblake (Clouds) koji nejverojatno obogaćuju vašu scenu. Oblaci se računaju pomoću fraktalnih funkcija i njihov realizam možemo zahvaliti samo teoriji kaosa detaljno izloženoj u Jurrasic Parku. Sadomazomatematičari mogu čak i upisivati svoje parametre za funkciju koja računa oblake, a možete im promijeniti i paletu. Na kraju još odredite "dubinu" horizonta, količinu magle i smjer sunčeve svjetlosti i spremni ste za računsko stvaranje svog prvog krajobraza, ali nemojte odmah klikati na Render jer..

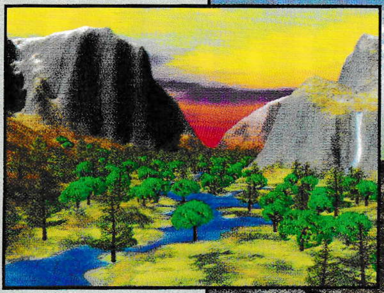
...nije Vista Pro F22 Lightning!

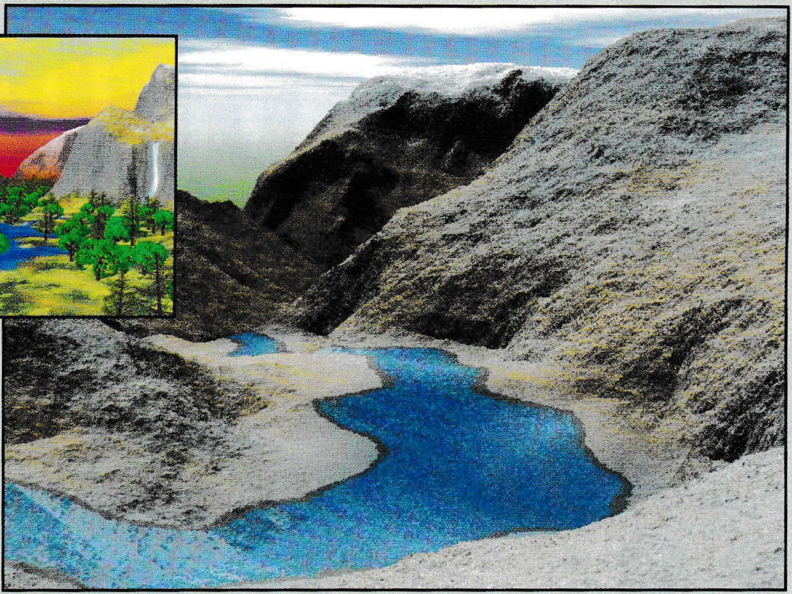
Iako smo spomenuli da simulacije letenja koriste grafički engine sličan Visti Pro, ne znači da je Vista Pro brza u crtanju slika poput neke igre. Zapravo, osjetno je sporija. I dok su algoritmi neke simulacije prilično skresani i samo približno stvaraju fotorealistične slike, ništa se ne može mjeriti s detaljnošću koju pruža Vista Pro. Naravno, to zahtjeva i odgovarajuću procesorsku snagu, zato obratite pozornost na opcije pomoću kojih





Možda vam se ova brda čine kao kolačići, a rijeka kao marcipan, ali to je samo dokaz Vistinog profesionalnog pristupa - svaka želja je ostvariva.





možete ubrzati ili usporiti izračunavanje slika. Veličinu kockica (1, 2, 4 ili 8) koje sačinjavaju Vistin krajolik određujete s Polly, Texture utječu na kvalitetu tekstura (0-None, L-Low, M-Medium i H-High) dok Dither određuje dodatno glačanje rubova, što sve zajedno značajno doprinosi kvaliteti slike. Naša je preporuka: postavite sve na najmanje vrijednosti kad isprobavate, a kad ste zadovoljni rezultatom, zna se, sve na maksimum. Sad možete klikati na Render.

Camera, lights, action!

Svoje sličice možete snimiti od najnižih (320x200) do najviših (1024x768) razlučivosti, u nekoliko popularnih formata (PCX, TGA), no zar ne bi bilo lijepo kad bi se sve to moglo pokrenuti? Ništa lakše, uđite u program MakePath! Što je sada ovo, ovo izgleda isto kao i Vista Pro. Pa, ne baš. Prvo učitajte neki DEM, definirajte broj slika za animaciju i postavite ključne točke (key frameove). U svakoj ključnoj točci kamera gleda u određenom smjeru, a Vista Pro će automatski izračunati sve potrebne međuslike.

Jednostavno, zar ne? Pravilnim igranjem u ovom programu možete dobiti zadivljujuće filmske animacije koje će vaše prijatelje ostaviti razvaljenih laloka, zato opet vrijedi pravilo - eksperimentirajte! Ah da, zaboravili smo spomenuti da ovdje možete odrediti i vozilo kojim ćete putovati: jedrilicu, bagi, helikopter, projektil itd. Rezultate svoje akrobacije možete vidjeti u brzom žičanom prikazu, a kad ste zadovoljni animacijom, snimite projekt na disk, otvorite Vistu Pro, učitajte DEM, učitajte projekt i odaberite Make Movie. Budite strpljivi dok Vista ne izračuna animaciju u svom internom zapisu, a nakon toga je pogledajte pratećim programom iz MS DOS-a. Ili,, možda, želite snimiti animaciju kao slijed slika i dodatno ih obraditi nekim programom (Adobe Premiere), nema problema.

Mada Vista Pro radi u DOS-u, mada ne postoji inačica za Win 95, dajte joj malo vremena i otkrit ćete kako je odjednom vaše računalo jednako uzbudljivo kao i prvi put. Preporučujemo vam da nabavite LightROM CD posvećen frikovima koji luduju za 3D grafikom jer je jedan od 3 CD-a u potpunosti popunjen DEM datotekama i programima koji pretvaraju DEM zapis u format koji prihvaća 3D Studio i Lightwave, čime se otvaraju sasvim nove mogućnosti. Za zvučnu kulisu vašim animacijama, preoručujemo odličan i moćan CD new-age grupe Runestone nazvan Crystal Lord - zvuči kao da je rađen za Vistu. Za prave profy animacije od kojih zastaje dah, pogledajte priloženu video kazetu uz Vistu, na kojoj je sat nevjerovatnih animacija i specijalno komponirane new-age glazbe. I na kraju - zahvale. Zahvaljujemo se Antoniu Barbiru iz Ploča koji nam je velikodušno ustupio svoj primjerak Viste Pro na testiranje, zahvaljujemo se svima koji su dosad bili uz nas, a definitvno se NE zahvaljujemo Arthuru Clarku i još jednom proklinjemo što se pokazalo da je, kao mnogo puta dosad, i ovaj puta bio u pravu. Nemojte reći da niste bili upozoreni:

"If you get Vista Pro into your computer, you'll never do any more work again".

Tulip Computers

Tulip Computers je jedan od vodećih europskih proizvođača osobnih računala čije se sjedište nalazi u Nizozemskoj, u zemlji iz koje potječe i svjetski gigant Philips.

Tulip Computers nisu "sastavljači" računala - koristeći najsuvremeniju tehnologiju, prema najnovijim koncepcijama proizvode najsloženije dijelove računala koja su sasvim Plug & Play kompatibilna, i svojom su se kvalitetom izborila i za teško dostupan Microsoft Windows 95 certifikat.

Zašto je to bitno?

Kompatibilnost

Zahvaljujući Plug & Play kompatibilnosti te Microsoft Windows 95 certifikatu koji posjeduju ova računala, izbjeći ćete mnoge komplikacije pri instalaciji raznih kartica i programa. To znači da računalo samo prepoznaje novougrađene kartice, samo podešava sve "interapte" i "portove" za vaše kartice (dakle nema kratkospojnika!) i uređaje koje ugrađujete u računalo, čime izbjegavate brojne konflikte i probleme koji mogu nastati krivim podešavanjem kartica!

Dakle, Microsoft Windows 95 sadrže sve upravljačke programe za Tulip računala koja prepoznaju vaše računalo, i samostalno ga podešavaju, što i svakom početniku znatno olakšava rad.

Kvaliteta

Pošto se radi o masovnoj proizvodnji računala, a štiteći "image" i ime firme, možete biti uvjereni da se u Tulip računala ugrađuju samo najprovjerenije i najbolje komponente, što za posljedicu ima veliku sigurnost vaših podataka i programa, dug radni vijek

Cijena

Svi znamo da računala "s imenom" osiguravaju kompatibilnost, kvalitetu i brzinu, ali su i skuplja. Firma Computer Software sa svojom mrežom distributera diljem Hrvatske jamči vam servis i cijene koje su značajno manje nego Europske, a tek neznatno veće nego cijene računala nepoznatih proizvođača. Vjerujte, najbolje je ono računalo koje će vas dugo i pouzdano služiti.

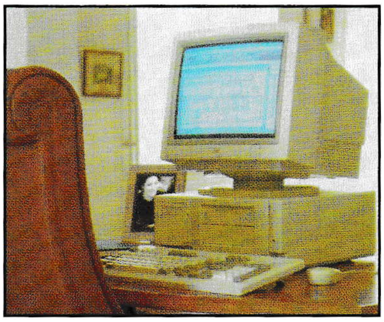
Kako je to moguće postići?

Da bi osigurala niske cijene proizvoda, firma Computer Software, generalni zastupnik za Tulip Computers u Hrvatskoj, dobavlja računala izravno od proizvođača, te uz zalihe dostatne za normalno poslovanje sebe i svojih distributera, žurno nabavlja najnoviju robu po najnovijim svjetskim cijenama.

Kome su namjenjena Tulip računala?

Računala Tulip namjenjena su svima. Bogat izbor modela zadovoljit će i najizbirljivije korisnike. Računala se ugrađuju u raznolika kućišta, ovisno za što ih želite koristiti. Od velikih Big Tower kućišta za servere, Midi Tower ili Desktop kućišta pogodnu za multimediju i kućnu uprabu do "Pizza Box" kućišta za one koji rade u mreži ili nemaju mjesta na svom stolu.

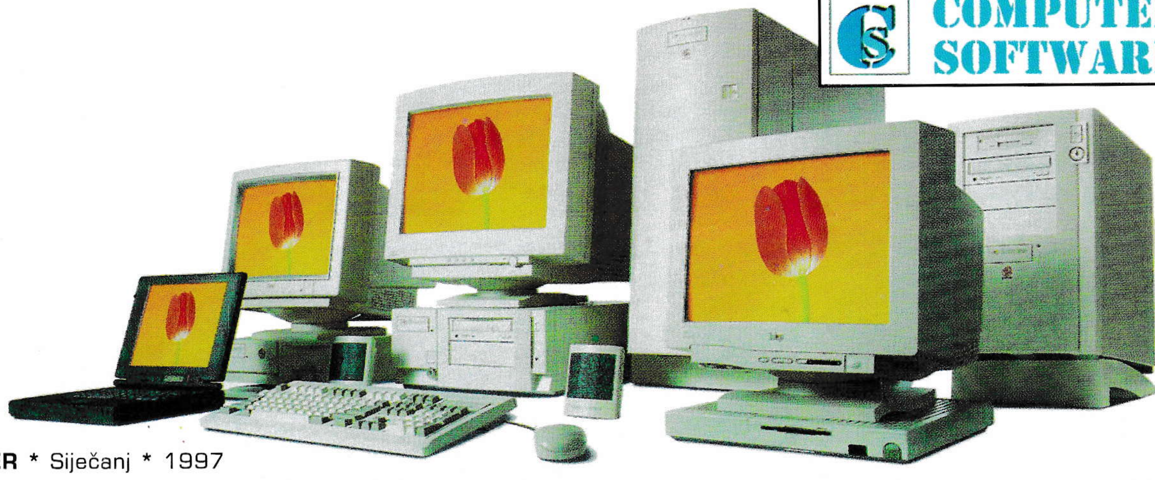
Tulip računala podobna su za edukaciju u školama i odgojnim ustanovama, za rad kod



radne stanice u velikim mrežnim sustavima.

Imate li bilo kakvih dodatnih pitanja, slobodno nazovite navedene distributere ili pogledajte novosti na web stranicama:

http://www.tulip.nl



Thrustmaster Phazer Pad

U posljednje se vrijeme sve veći broj igara s konzola konvertira za PC. Usporedo s time, pojavila se potreba za novom vrstom kontrolera, a Thrustmaster je odgovorio na uobičajen način.

Ime Thrustmaster se gotovo uvijek povezuje s vrhunskom serijom igraćih palica namijenjenih simulacijama letenja. Danas je pred nama nešto potpuno novo - Phaser Pad namijenjen nečem potpuno drugačijem. Namijenjen je onom tipu igara koje igraće konzole izbacile, a to su prije svega razne 3D tučnjave i arkade. Pojavom sve većeg broja takvih igara, koje najčešće i jesu konvertirane s konzola, standardni nam PC joystici više nikako nisu dovoljni. Ljudi iz Thrustmastera vidjeli su rupu i popunili je na najbolji mogući način.

Novi kontroleri za nove igre

Na prvi pogled, Phazer Pad strahovito podsjeća na kontrolere kakvi se standardno isporučuju s popularnim Sonyevim PSX-om. Izgled je, srećom, jedino što ta dva gamepada imaju zajedničko jer Phazer Pad osim kvalitetom prednjači i dodatnim sitnicama koje život znače. Prije svega, PC orijentirani Phaser Pad potpuno je programabilan, što znači da ga bez većih problema možete prilagoditi apsolutno svakoj igri. Ako se, poput mene, ubrajate među malo lijenije, Thrustmaster je mislio i na vas jer ćete na instalacijskom CD-u pronaći velik broj gotovih scriptova za sve poznatije igre i to od Screamera do Tie Fightera. Nije to, dakako sve: Phazer Pad umjesto sva četiri digitalna ima i dva analogna čeona okidača, a tu je i potenciometar za kontrolu potiska u simulacijama i sličnim igrama. Dodamo li tomu demo verzije hit igara kao što su Dark Forces, FX Fighter, Front Page Sports Baseball i Fire Fight te mogućnost "nadoštukavanja nekoliko" kontrolera na isti port, kupnjom Phazer Pada znat ćete za što ste dali novac. Zaključak je, volite li arkade i 3D šore, a ne želite nikako kupiti konzolu, unaprijedite svoj PC Phazer Padom. Vjerujte mi, Thrustmaster vas neće razočarati!

Dario Rakovac

Thrustmaster Phaser Pad ustupio na testiranje Prebeg Commerce: tel. 01/615 07 58, fax. 01/615 07 59.



Test monitora ART Media

Obrada fotografija i trodimenzionalno modeliranje postali su gotovo rutinski poslovi na PC-u. Suvremeni operativni sustavi nezamislivi su bez dobrog grafičkog sučelja. Sve ovo doprinijelo je razvoju i jednog relativno klasičnog uređaja kao što je monitor.

Sjedenje ispred TV prijamnika uglavnom nije zamorno, no rad za računalom može prouzročiti umor očiju i nesnosne glavobolje. Glavni uzrok tome je loš odabir monitora i neadekvatne grafičke kartice.

Na tržištu se može naći veći broj modela monitora znanih i ne-znanih proizvođača. Tehnološka izvedba i kvaliteta je također šarolika i zbunjujuća. Odabir nije nimalo lak i, nažalost, presudni je faktor najčešće cijena. Obično i jeftiniji modeli poznatih proizvođača s dobrim grafičkim karticama imaju upitnu kvalitetu slike.

Da bi smo Vam olakšali izbor, testirali smo monitore ART Media, na hrvatskom tržištu relativno nepoznatog proizvođača.



Proizvedeni su u Japanu i sadrže SONY Black Trinitron katodnu cijev, a SONY-jeve Trinitron katodne cijevi danas spadaju u sam vrh kvalitete.

Na prvi pogled model s 15 inčnom cijevi - ART Media TX-1664 ne djeluje posebno.

Ispod poklopca na prednjoj strani nalaze se vrlo pregledne digitalne komande za podešavanje parametara slike (širina, visina, položaj, kontrast, svjetlina, trapez i trbuh). Svaka promjena i način rada prikazuje se na ekranu (On Screen Display). Monitor automatski pohranjuje podešene parametre.

Tek po uključenju monitora vidi se sva kvaliteta Trinitron katodne cijevi i vrlo profesionalna izrada. Oduševila nas je oštrina i definicija slike u svim rezolucijama (do 1280x1024 NI) koje monitor podržava. Apertura Trinitron rešetke je samo 0.25mm. Dodatni stakleni filter je nepotreban jer je antirefleksni sloj na samom monitoru vrlo efikasan. Geometrija slike je savršena. Na potpuno ravnom (flat screen) ekranu nisu bile zamijećene nikakve distorzije i nepravilnosti. Kružnica kao da je bila nacrtana šestarom. Sljedeća vrlo bitna stvar kod monitora u boji je čistoća i toplina boja. Mjerenjem je ustanovljeno da je podešenost temperature osnovnih boja savršeno točna (5000K, 6500K i 9300K). Današnjim monitorima, uz kvalitetu slike, postavljaju se i vrlo oštre norme za ukupnu količinu emisije elektromagnetskog zračenja i potrošnju električne energije. Monitor TX-1664 zadovoljava norme MPR II i TCO 92 koje određuju maksimalnu dopuštenu razinu elektromagnetskog zračenja.

Ovo nismo mogli egzaktno provjeriti, no ni nakon desetak dana rada na monitoru nisu primjećena područja koja elektrostatski skupljaju prašinu.

Uz ovaj model, testirali smo 17 i 20 inčne modele (TG1882 i TN2185T). Mala je vjerojatnost da nas veća braća razočaraju. Sve navedeno za manji model vrijedi i za njih, a mogu raditi u još većoj rezoluciji (1600x1200). Dodana je još i mogućnost podešavanja temperature osnovnih boja. Svi monitori su Plug & Play izvedbe (VESA DDC1/2B) pa se vrlo dobro razumiju sa Windows 95 operativnim sustavom.

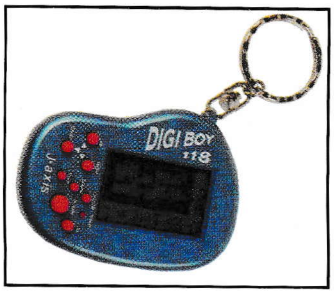
Ukupni dojam je vrlo povoljan. ART Media monitori će zadovoljiti i najizbirljivijeg profesionalca. Na kraju treba spomenuti i koliko sve to košta. Model TX-1664 je monitor opće namjene i cijenom od oko 2650KN nije bitno skuplji od monitora s klasičnom katodnom cijevi. Veći modeli ipak su više namijenjeni profesionalnoj uporabi u DTP-u, CAD-u i sl. i po cijeni nešto su skuplji od monitora s klasičnom katodnom cijevi. Dvije trećine cijene monitora određuje cijena katodne cijevi, a proizvodnja Black Trinitron cijevi doista je skup i zahtijevan tehnološki proces.

Artronic
Sv. duh 85
tel. 01/130-595
fax. 01/174-541

NOVOGODIŠNJA ALGORITMOVA NAGRADNA IGRA

javno izvlačenje održano u prostorijama AMC-a, Gajeva 1, 19. prosinca 1996.

	ime i prezime	adresa	nagrada
01.	**Dubravka Ostojić**	D.LERAJIĆA 9,Zagreb	skener MIROTEK SCAN MANKER II.SP
02.	**Damir First**	1.MAJA 30,Rijeka	CREATIVE GAME BLASTER 32
03.	**Valent Brlečić**	VELEBITSKA 6,Zagreb	CREATIVE CD ROM BLASTER
04.	**Aleksandar Kostjuk**	K. TOMISLAVA 3,Koprivnica	INTERNI MODEM
05.	**Tomislav Lovreković**	LIVADARSKI PUT 25,Zagreb	WARCRAFT 2
06.	**Ivan Todorić**	PANTOVČAK 198,Zagreb	Quake
07.	**Juraj Novina**	POTOČANI 48,Zagreb	SHATTERED STEEL
08.	**Siniša Pajtak**	GORNJI PREČAC 24,Zagreb	AFTERLIFE
09.	**Luka Bilić**	RADIĆEVO ŠETALIŠTE 27,Zagreb	CRUSEDER NO REMORSE
10.	**Goran Šašić**	Bis. A.Kažotića 1,D. Selo	HUMANS 3
11.	**Željko Duvnjak**	HRGOVIĆI 36,Zagreb	SUPER STARDUST
12.	**Boris Jany**	ZAGREBAČKA 15,Varaždin	SU-27 FLANKER
13.	**Gordana Modrušić**	BRAĆE DOMANI 8,Zagreb	FANTASY GENERAL
14.	**Ladislav Gragac**	ZVONIMIROVA 2,Zagreb	MEGAPAK 6
15.	**Marijan Herak**	BREŠČANSKOGA 11,Zagreb	DK ENC.OF NATURE
16.	**Dino Šimunović**	V.NAZORA 30,Slatina	DK ENC.OF SCIENCE
17.	**Dubravko Delcet**	B.VUKASA 19,Zagreb	NEED FOR SPEED SE
18.	**Maja Novak**	BAUEROVA 3,Zagreb	MYST
19.	**Domagoj Alvir**	MANDALIČINA 19,Zagreb	IGRA PO IZBORU
20.	**Slavko Dujmić**	CVJETNA CESTA 3,Zagreb	SIMTOWN
21.	**Silvester Kmetić**	MARTIĆEVA 53,Zagreb	MAGIC CARPET PLUS
22.	**Dino Guštin**	M.KRLEŽE 2a,Karlovac	CYBERMAGE
23.	**Luka Lovošević**	RADIĆEVA 29,Zagreb	ABUSE
24.	**Miljenka Prohaska Kragović**	BOGOVIĆEVA 1,Zagreb	MS ENCARTA ENC.96
25.	**Tomislav Šimunel**	T. PAVLEKA 10,Zagreb	TRIPLE PLAY PLUS ENGLISH
26.	**Krešimir Krpan**	ILICA 173,Zagreb	LONGMAN INTERACTIVE ENG. DICT.
27.	**Božidar Smiljanić**	ZRINSKIH I FRANKOPANA 1/3 Varaždin	ADAM THE INSIDE STORY
28.	**Marko Dragičević**	KRALJA P.KREŠIMIRA IV./90 Makarska	VOYAGE IN GREECE
29.	**Ivan Grzela**	J.PUPAČIĆA 2/3,Zagreb	GRAMMAR ROM WIN/MAC 2CD SET
30.	**Marijan Mehmedović**	RIMSKA 33,Sisak	FAMILY MEDICAL GUIDE DORLING
31.	**Dalibor Facko**	KOPERNIKOVA 1, Zagreb	CRISTMAS STORY WIN/MAC
32.	**Luka Vukmanić**	SUHINOVA 5,Zagreb	RH KIDS ENCYCLOPEDIA
33.	**Nenad Težak**	LJERKE ŠRAM 20,Zagreb	BOEDER FILTER
34.	**Gordan Maravić**	M.DRAGMANA 3, ZAGREB	BOEDER CD-BOX ZA 24 CD ROM
35.	**Marecl Bušić**	Trnsko 1E(528-161),Zagreb	BOEDER MAXI PACK+20disketa
36.	**Jaroslav Šomođi**	J.VRHOVSKOG 3,Zagreb	BOEDER BOX FASH. LINE za 100 disk
37.	**Matija Sučević**	SERMAGEOVA 2,Zagreb	BOEDER BOX FASH. LINE za 100 disk
38.	**Julijan Tomšić**	I.KUKULJEVIĆA 4,Zagreb	BOEDER PC SERVICE SET
39.	**Krsto Kovačević**	PAPE IVANA 22. 24,Saamobor	BOEDER MULTI BOX MAXI
40.	**Igor Čaleta**	ZELENGAJ 63,Zagreb	BOEDER MULTI BPX MAXI
41.	**Denis Giloević**	PETROVA 26,Zagreb	GRAVIS JOYSTICK
42.	**Ivan Marović**	B.Papandopula 20,Split	BOEDER PHONE ARM
43.	**Danijel Štih**	GRADA MAINZA 29,Zagreb	MAJICA S LOGOM
44.	**Dalibor Kušić**	ŠIŠIĆEVA 22,Zagreb	MAJICA S LOGOM
45.	**Ante Dominković**	M.RADIĆA 44,Gradište	MAJICA S LOGOM
46.	**Martin Kirš**	KUKULJEVIĆEVA 10,Zagreb	MAJICA S LOGOM
47.	**Željko Suknaić**	MARJANOVIĆEV prilaz 2, Zagreb	MAJICA S LOGOM
48.	**Alan Domić**	PALMOTIĆEVA 57/III., Zagreb	POSTERI
49.	**Nenad Tomoraj**	DOLAC 7, Zagreb	POSTERI
50.	**Petar Delivuk**	PODVRH, ZDENEČKA 31 Bregana	POSTERI
51.	**Goran Omrčen Leko**	MAKSIMIRSKA 116,Zagreb	POSTERI
52.	**Marko Gudlek**	DALMATINSKA 2, Zagreb	POSTERI
53.	**Ružica Šporčić**	ŠANDORA PETEFIJA 31,Legrad	POSTERI



Digi Boy 118

Najveći hit u Zemlji Izlazećeg Sunca je, nećete vjerovati, privjesak za ključeve Digi Boy 118. Ali nije to običan privjesak, moći ćete ga koristiti i za igranje 118 video igara (zapravo, riječ je o pet vrsta igara s mnoštvom nivoa i težina). Sa svojih 5x7 cm, ovo je vjerojatno najmanja igraća platforma na kojoj se možete ovako dobro zabavljati. Na crno/bijelom LCD ekranu možete igrati igru čekajući autobus, pod nastavom ili otključavajući kuću. Upozorenje: Pazite na stupove i ostale prepreke hodajući gradom!

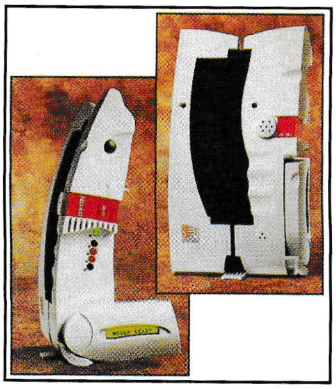


Sharp VE-LS5

Sharp je napravio novu digitalnu kameru s najvećim LCD ekranom, skoro 8 cm dijagonalno i 89.000 pixela. U njenih 4 MB memorije možete pohraniti 30 slika visoke kvalitete ili 120 slika u tzv. ekonomskom modu. Pomoću optičke komunikacije, možete izmjenjivati pohranjene slike s drugim Sharpovim LS5 kamerama ili sa Sharpovim novim VP-EC1 kolor pisačem. Tim pisačem svoja fotografska remek-djela možete otisnuti u 16.7 miliona boja sa 300 dpi. One koji su se već zagrijali, malo ćemo ohladiti cijenom; Sharp VE-LS5 stoji nešto više od 1000$, a pisač 500$.

Modemi-šminkeri

Na izgled svog modema vjerojatno niste nikad obraćali preveliku pozornost. Ako imate



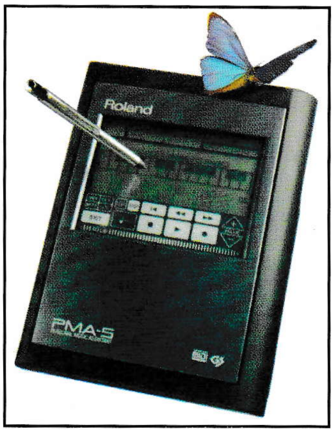
interni modem, onda i ne znate kako izgleda, a ako imate eksterni, onda vam je njegov izgled odavno dosadio. Za one koji prate modu, spomenut ćemo neke nove pravce u dizajniranju modema zabilježene u skorije vrijeme na tržištu. Ako ste oduvijek sanjali o modemu s kupaćim gaćicama, onda znajte da je takav Psion Dacomov novi Surfer modem. Izraz "Surfing on Internet" je ova tvrtka očito doslovno shvatila napravivši tako modem koji liči na surf dasku. Ali to nije bilo dovoljno da bi privukli pozornost tržišta, pa uza nj dobijete i kupaće odijelo (to će vas koštati dodatnih 10$) u jednoj od pet različitih "surferskih" boja. Još kad bismo samo dobili i CD Beach Boysa, užitak surfanja na Internetu bio bi potpun. Ako pak više volite imati na stolu nešto što vaši prijatelji nikad ne bi pogodili što je, onda nabavite Logicodeov Quicktel II-C modem. Kao što vidite, njegov izgled se ne može opisati riječima. Osim otkačenog izgleda, ovaj modem vam pruža brzine prijenosa od 28.8 Kbps, slanje fax. poruka, glasovnih poruka, ima ugrađen mali mikrofon i zvučnik, LCD ekran s porukama o radu i izgled zbog kojeg će vas mnogi nagovarati da modem date u Muzej



suvremene umjetnosti.

Roland PMA-5

U posljednih smo nekoliko godina bili svjedoci pojave raznih osobnih digitalnih pomoćnika (PDA). Roland, poznati proizvođač svega što ima veze s digitalnim zvukom, nudi nam PMA. PMA (Personal Music Assistant) je digitalni pomoćnik namijenjen prvenstveno glazbenicima i to onima u pokretu. Želite li zapisati glazbenu dionicu koja vam je upravo došla od vaše muze, isprobati jedan od 306 ugrađenih instrumenata i 600 glazbenih stilova ili samo impresionirati ljude u tramvaju, PMA-5 je pravi izbor. Svoje radove možete preko MIDI protokola prebaciti na Mac i PC kod kuće ili u glazbenom studiju. Cijenu, nažalost, ne znamo ali prodavši nekoliko miliona CD-ova, neće vam biti žao što ste kupili Rolandov PMA-5.



CD-RW tehnologija

Današnji CD-ROM snimači dopuštaju korisnicima snimanje CD-a samo jednom, ne dopuštajući izmjenu snimljenog sadržaja. No, vodeće tehnološke tvrke u predstojećim mjesecima najavljuju CD-ReWriteble(CD-RW),koji će omogućavati korisnicima ponovno snimanje kom-



pakt diskova. Novi uređaji zadržati će kompatibilnost sa postojećim CD-ROM formatima podržavajući čak i dolazeći DVD-ROM standard. Prvi CD-RW uređaj iz Philipsa najavljen je za prvi kvartal sljedeće godine.



Canon

Kako bi dostojno konkurirao svojim protivnicima na tržištu, Hewlwtt-Packardu i Epsonu Canon je nadgradio svoje BubbleJet i inkjet printere pomoću PhotoRealism tehnologije, pa tako oni sad imaju visokorazlučivi papir, novi upravljački program sa poboljšane kontrole usmjeravanja i mekših prelijevanja tinte. Modeli koji će imati ovu novu tehnologiju su BJC-240, koji zamjenjuje stari BJC-210, nudeći mogućnosti za uporabe photo i kompozititnih catridg-a, te BJC-620 720x720 dpi kolor printer koji će zamijeniti BJC-610. Poslovnim uredima namijenjen je BJC-4550 i BJC4200, zamjena za prijašnji BJC-4100.

Quantum

Quantum je predstavio prve hard diskove koji podržavaju vrlo brzi Ultra ATA interfejs omogučavajući znatno brzi protok podataka nego današnji diskovi. Quantumov Fireball ST radi pri brzini vrtnje od 5,400 okretaja u minuti i dolazi u izvedbama od 1,6Gb do 6,4 Gb. Koristeći novi Ultra ATA interfejs diskovi postizu brzinu prijenosa od 33 Mb/s što je dvostruko brže od današnjih top modela i njohovih 16,6 Mb/s. Unutrašnja



brzina prijenosa novih Quantumovih diskova iznosi 132 Mb/s, a vrijeme pristupa podacima je 10 ms. Očekivane cijene za Fireball ST 1,6Gb , 3.2 Gb i 6.4 Gb iznose 138,201 i 302 funte.



Modemi

Modemi brzine 33600 bps trenutačno su vrhunska ponuda u računalskoj telekomunikaciji. Svi vodeći proizvođači predstavili su svoje modele u ovoj izvedbi, a za ovaj broj izabrali smo MicroLinkov 33.6TQV uređaj. Kompaktne izvedbe i dopadljivog dizajna, ovaj modem omogućuje transfer podataka od 33600 bps u novoj reviziranoj V.34 tehnologiji. Uz brzu modemsku komunikaciju, ovaj uređaj omogućuje i slanje i primanje faksova brzinom do 14400 bps, a korištenjem voice opcije i priloženog sofverskog paketa ELSAsuite pretvorit će po potrebi vaše računalo u telefonsku sekretaricu. Ostale mogućnosti ovog softvera omogućuju jednostavnu modemsku komunikaciju, pristup Internetu, faksiranje, glasovne mogućnosti, kućno bankarstvo, daljinsko upravljanje aplikacijama (LapLink- kompletna verzija) i administaraciju za adrese,sastanke, dokumente... U paket je uključen i komunikacijski program Telix for Windows kao i WWW browseri. Jamstvo na ovaj proizvod iznosi 36 mjeseci, što dodatno potvrđuje kvalitetu predstavljenog modema.

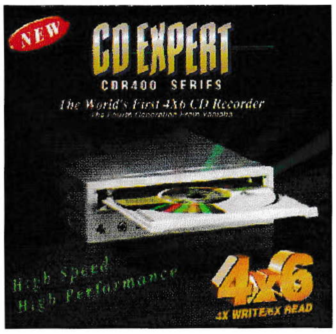
Informacije: MelComp, tel. 042/12 280, 12 281, 55 092

PowerSound Radioplus SF16-FMP

Višenamjenske računalske komponente sve češće su prisutne na informatičkom tržištu. PowerSound Radioplus kartica integrira radio tuner i zvučnu karticu predstavljajuci logičan izbor onima koji ne mogu raditi bez svoje omiljene radio stanice. Zvučne mogućnosti ove kartice temeljene na Vibra 16 čipu su vrlo dobre, a uz kvalitetu zvuka krase je i potpuna Sound Blaster 16 kompatibilnost. Upravljanje radijom vrlo je jednostavno. Nakon instalacije priloženog softvera i pozivanja programa dobit ćete sliku digitalnog radija sa svim poznatim funkcijama. Stanice možete tražiti manualno ili automatski sa stupnjem preciznosti od 0.05 MHz i po potrebi ih memorirati u 20 za to predviđenih mjesta. Poput većine radio prijamnika, RadioPlus također posjeduje alarm, kao i sleep funkciju, da biste uključivali i isključivali radio stanice u željenom vremenu. Kvaliteta prijema je iznimna što omogućuje slušanje stanica i izvan Hrvatske. Namjeravate li uskoro nabavljati zvučnu karticu, a zanimaju vas i radio mogućnosti, svakako razmislite o Radioplusu.

Informacije: MelComp, tel. 042/12 280, 12 281, 55 092





CD ROM snimači 4x6

Firma Zola predstavila je Hrvatskom tržištu novitete iz sigurno najkvalitetnije (i kod nas najpopularnije) serije Yamahinih CD upisivača, Windows 95 Plug & Play kompatibilnih s mogućnošću čitanja šesterostrukom brzinom, a upisivanja četverostrukom. Bitna je i novost da novi modeli snimača postoje sa IDE i SCSI sučeljima, te s Tray-em (ladicom kao kod normalnog CD čitača) i Caddy-em (ulagač za CD), naravno i nadalje u internoj i externoj verziji.

Informacije: Zola, tel. 01/39 51 53

HP Colorado Tape T3000

Zahtjevnijim korisnicima poput onih u manjim ili srednjim tvrtkama pomoć u pohrani podataka stiže u obliku HP-ovog tračnog uređaja. HP Colorado Tape u stanju je arhivirati do 1.6 MB podataka bez kompresije ili 3.2MB komprimiranih podataka na jednoj tračnoj jedinici s transferom podataka do 19 MB u minuti. Colorado se ugrađuje na mjesto predviđeno za 5 1/4 inčnu disk jedinicu i priključuje na postojeći floppy kontroler što instalaciju čini prilično bezbolnom. Uz uređaj su priloženi i upravljački programi za DOS i Windows/xx operativne sustave kao i TR-3 data catridg. Cijena novog catridga iznosi 45 US$, što uz sigurnost koji nudi ovaj medij čine proizvod vrlo zanimljivim.



Sound Blaster AWE 64

Creativovi proizvodi visoko su na listi želja svih igrača. Na tržištu je prisutno 30 milijuna korisnika Sound Blaster kartica, što dovoljno svjedoći o njihovoj kvaliteti koja je vrlo brzo postala standard. Danas je Creativ na tržištu prisutan novom Sound Blaster AWE 64 zvučnom karticom dizajniranom da bi bitno poboljšao audio mogućnosti PC-a. Novi Sound Blaster donosi moćnu kombinaciju audio tehnologija kojom omogućuje profesionalnije zvučne mogućnosti pritom zadržavši kompatibilnost sa svim prijašnjim modelima. AWE 64 inkorporira 64 kanalni zvuk, profesionalnu wave-table sintezu zvuka pomoću E-mu sustava, Sondius Wave-Guide tehnologije, SoundFont tehnologije i 3D pozicioniranog audija. Osim zvučne kartice, uz proizvod se isporučuje mikrofon kao i komplet programskih aplikacija koje omogućuju snimanje i reprodukciju zvuka (Vienna SoundFont Stidio, MIDI Orchestrator Plus, Creative Multimedia Deck, Creative Wave Studio, Cretive Soundo'LE i Creative VoiceAssist). Uz AWE 64, također se isporučuju i Internet aplikacije za pretraživanje, streaming audio, Internet telefoniju i konferencije. Ovako konfigurirana kartica namijenjena je svim audio entuzijastima, glazbenicma i zahtjevnim igračima koji zahtjevaju superioran zvuk.

Informacije: MelComp, tel. 042/12 280, 12 281, 55 092



Sagitta Color LE

Planirate li održavati vlastite Web stranice ili se ozbiljnije zanimate za neke grafičke, aplikacije sigurno će vam zatrebati skener. Obzirom da kućni budžet ne dozvoljava skupe stolne skenere na tržištu su prisutne i tzv. ručne, jeftinije verzije takvih uređaja. Sagita Color LE dinamičan je ručni skener koji vam omogućuje skeniranje pri 24 bitnoj dubini boje, što je dostatno za produciranje 16.8 milijuna boja. Skener dozvoljava i čitanje 256 nijansi sive omogućujući da skenirana slika što više nalikuje originalu. Širina skenirane površine u jednom prolazu iznosi 4.13 inča dok rezolucija skenera kreće u rasponu od 100 do 800 dpi interpolirano. Uz scaner je priložena i kartica pomoću koje priključujete uređaj na računalo, zatim softver za obradu slika ProImage i Ocron Percive Personal program za prepoznavanje skeniranog teksta.

Nezbit

Štovani kupci i čitatelji Hackera, obavještavamo Vas da se tvtka Nezbit d.o.o preselila na sljedeću adresu:
Kneza Mislava 11/I.
tel. 01/41 46 79
fax. 01/41 65 83

100 najboljih WWW adresa u 1996. godini

Domagoj Korak

1996. godina je u svakom slučaju bila zanimljiva a ako ju pogledamo sa informatičke točke gledišta, tada nam je još zanimljivija i stoga, naslov ovog pregleda - što se zanimljivo događalo na Internetu, odnosno na njegovom najzanimljivijem i najpopularnijem dijelu World Widw Webu, nemojte doslovno shvatiti. Naime, svakog se dana na WWW-u pojavi po nekoliko novih stotina, ako ne i tisuća stranica, a neke od njih i nestanu. K tome, nitko ne može u cijelosti utvrditi koji site je najbolji, jer ocjena ovisi o mnogo faktora. Prije svega, bitno je ono što taj site nudi, kako je to što nudi napravljeno, njegov vizualni, a u novije vrijeme i audio dojam te naravno, osobni ukus svakog Internauta. Zato ovaj tekst shvatite više kao pregled nekih siteova koje smo zapazili tijekom lutanja Internetom, a za koje mislimo da bi većina vas voljela vidjeti u svom bookmarku (iliti favorites) meniju. Prošlu godinu, a vezano za WWW, pamtit ćemo najviše po oštrom ratu WWW pretraživača. Stari, dobri Netscapeov Navigator dobio je vrlo oštru konkurenciju od Microsofta. Microsoft se sada već ozbiljno uključio u Internet i po mnogim mišljenjima njegov je pretraživač, Internet Explorer, sada u trenutno važećoj 3.0 inačici, umnogome bolji od Navigatora. Što će se dalje dogoditi vidjet ćemo u 1997. godini, ali u svakom slučaju - Internet je sve prisutniji u našim svakodnevnim životima..

Ovaj pregled 100 najboljih WWW adresa podijeljen je, zbog jednostavnijeg snalaženja, na deset različitih područja a dobra vijest je i ta da ćete se uskoro na sve njih moći spojiti i sa Hackerovog sitea. Na kraju, želimo vam u idućoj internetskoj godini mnogo surfanja, puno potrošenih impulsa te brzu i kvalitetnu vezu.

1. IGRE

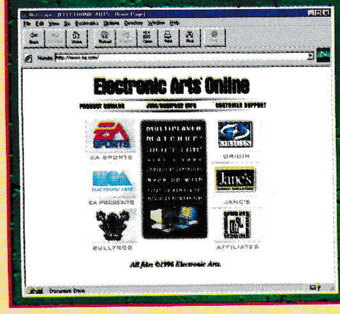
Naravno, na prvom mjestu su igre (Ipak je ovo časopis za igre, zar ne?). Dakle, pred vama su siteovi koji obiluju informacijama o najnovijim igrama, megabajtima shareware i demo igara, patchevima, rješenjima i cheatovima...

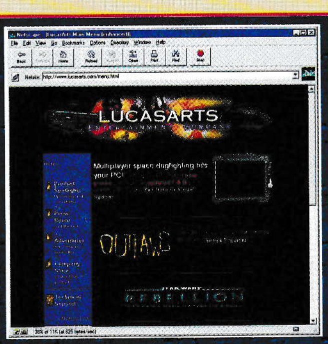
http://www.reserve.co.uk/www/public/review/review_list.html

Na ovoj ćete adresi pronaći mnoštvo opisa igara svih vrsta.

http://www.cheatzone.com

Kao što samo ime govori, ovo je mjesto za one koji su počupali svu kosu, pogrizli sve





nokte, a nikako da prijeđu na novi nivo.

http://198.76.12.50/~diamante/faq_fram.htm

FAQ (Frequently Asked Questions) ili često postavljana pitanja za velik broj igara.

http://www.cdmag.com

Site časopisa Computer Games Strategy.

http://happypuppy.com/games/index.html

Ovaj site već postoji duže vrijeme i poznat je širom svijeta. Obilje informacija, demoa, nagradnih igara i svega što ide uz igre. Ima i poseban prostor posvećen Mac-u.

http://www.next-generation.com

Pregledi i opisi igara za PC i konzole.

http://hyperactive.com

Uvijek dobro dođu podaci o novim igrama za PC i konzole.

http://www.pcgamer.com

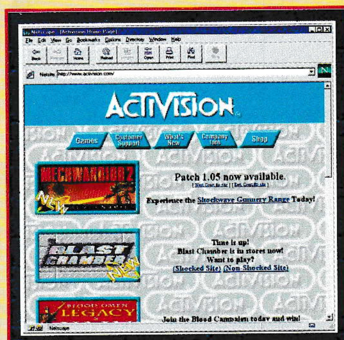
Site časopisa PC Gamer.

http://www.fungame.com/finder.html

Abecedni popis igara sa linkovima na mjesta gdje se o njima govori, cheatovima i demo verzijama.

http://www.teleport.com/~caustic





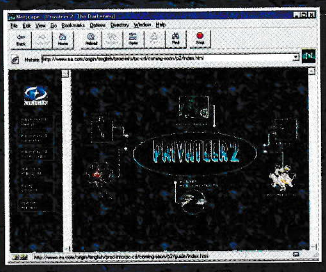
Sve što ste htjeli znati o igranju preko Interneta, lokalnih mreža i modema.

2. KOMPANIJE

Ako vas zanima kako i što rade velike svjetske kompanije, tada svakako posjetite i njihove siteove.

http://www.porsche_usa.com

Za one koji ga nemaju, najbolji način da saznaju kako



izgleda jedan od najboljih automobila na svijetu. Odaberite bilo koji od modela i nećete pogriješiti.

http://www.cocacola.com

Ako želite saznati prošlost, sadašnjost i budućnost najpoznatijeg pića na svijetu, onda obavezno posjetite njihovu adresu.

http://www.disney.com

Kraljevstvo kralja animiranih filmova.

http://www.sony.com

It's a Sony. Ovdje možete pronaći podatke o njegovima sadašnjim ali i budućim proizvodima.



http://www.bmw.com
BMW of America.
http://www.motorola.com
Jedna od najpoznatijih komunikacijskih tvrtki također ima svoj site na Internetu. Što ima na njemu, potražite sami.
http://www.mastercard.com
Ako namjeravate kupovati preko Interneta, trebat će vam jedna od kreditnih kartica. Zašto to ne bi bio Mastercard?
http://www.mcdonalds.com
U Mcdonaldsu možete uživati i preko mreže. Ako ništa drugo, barem gledajući.
http://www.iuam.com/Warner/
Pogledajte što Warner Brother objavljuje na području glazbene produkcije.
http://www.adidas.com
Poznata kompanija sportske opreme I zanimljiv site za ljubitelje sporta.

3. ZNANOST I UMJETNOST

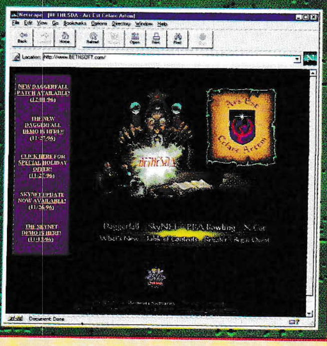
Virtualne galerije, muzeji, istraživački centri naći će svoje posjetitelje i putem Interneta. Ako ste jedan od takvih, zabave i umjetnosti će biti na pretek.
http://www.nasa.gov
Internauti, budite malo i astronauti.
http://www.literature.org/Works
Tekstovi mnogih djela svjetskih pisaca. Više ne trebate ići u knjižnicu.
http://www.okc.com/morr
Vodič kroz virtualne muzeje.
http://www.lam.mus.ca.us
Još jedno mjesto uz pomoć kojeg možete posjetiti razne muzeje i druge kulturne izvore.
http://sunsite.unc.edu/nppa/diggallery.html
Digital Gallery je mjesto za one koje vole fotografirati i vidjeti kako to drugi rade.
http://envirolink.org/orgs/ef
Ako ste ekološki svjesni, tada ćete posjetiti ovaj site. I mi se slažemo s njima - trebamo brinuti o jedinoj planeti koju imamo.
http://biotech.chem.indiana.edu
Volite li biologiju i genetiku?
http://www.shef.ac.uk/chemistry/web-elements/
A kemiju?
http://www.babelny.com
Jedna od dobrih virtualnih galerija.
http://www.paris.org/Museums/



Ako namjeravate ići u Pariz, pogledajte koje muzeje možete posjetiti.

4. RAČUNALA

http://java.sun.com
Sun je izmislio novi jezik - Javu. Ako još ne znate koja je razlika između sna i jave, čemu to služi i što vi imate od toga, posjetite ovaj site i možda vam bude nešto jasnije.
http://altavista.digital.com
Pretraživač koji se prvi puta pojavio u prošloj godini i potukao svu konkurenciju. Najbolji izbor ako tražite nešto na Webu, a ne znate odakle početi.
http://www.microsoft.com
Veliki Microsoft. Podaci o svim njegovim proizvodima.





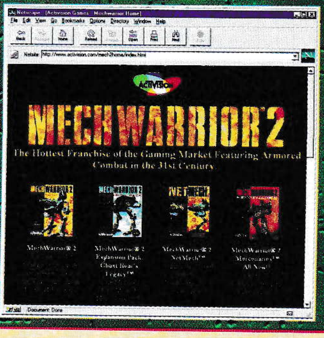
moguć download mnogih programa i patcheva. Pogledajte što nam svima sprema Bill.
http://www.ncsa.uiuc.edu/General/Internet/WWW/HTMLPrimer.html
Još niste napravili svoje WWW stranice. Pa što čekate? A, ne znate HTML. Spojite se na ovu adresu i naučite.
http://cool.infi.net
Cool Site of the Day.
http://www.intel.com
Kakve ćemo procesore uskoro koristiti?
http://www.usr.com
Namjeravate kupiti modem? 28.8K? Ne, čuli ste od prijatelja da se više isplati 33.6K. Posjetite ovu adresu i onda popričajte s prijateljem o 56K.
http://www.yahoo.com
Najbolji pretraživač po temama.
http://www.sgi.com
Pogledajte malo računala iz snova.
http://www.adobe.com
Site tvrtke Adobe koja je izdala novu verziju Photoshopa. Ovdje se nalaze podaci i o ostalim njihovim proizvodima.

5. ZABAVA

http://www.iuma.com
Jedna od prvih arhiva glazbe na Internetu koja još i danas služi kao uzor ostalima. Ako volite alternativnu glazbu, ovdje ćete saznati sve o novim grupama, koncertima, spotovima...
http://uk.imdb.com
Zanima vas tko je režirao neki film, u kojim filmovima je Clint Eastwood glumio sporedne uloge između 1974. i 1977. godine, koji je prvi film režirao Tarantino? Nema problema. Najveća on-line baza filmova je zato i napravljena.
http://www.hollywood.com
Što se sve događa u Hollywoodu? Koji su novi filmovi, tko hoda s kim, što ima u svijetu videa te kakvu haljinu je nosila Sharon Stone na posljednjem primanju...zanimljive su a nekima I važne informacije.
http://metaverse.com
Parodija na MTVijev site.
http://www.fashion.net
Što se fura ove sezone?
http://www.geocities.com/Colosseum/4000
Zanimljivo onima kojima su mišići i dizanje utega jedina (ili glavna) preokupacija.
http://www.billboard-online.com
Billboardove top ljestvice svih mogućih pravaca u glazbi.
http://www.addict.com
Addicted to Noise. Ako i vi volite žestoki rock, što još čekate.
http://www.jazzonln.com
Za ljubitelje jazza.
http://www.teleport.com/cwalking/hiking.html
Za one koji vole provesti dan šečući se prirodom.

6. MEDIJI

http://tvnet.com
Sa ovog sitea se možete spojiti na stotine TV postaja.
http://www.playboy.com
Dobar kontrast, oštre boje....preporučamo.
http://www.hotwired.com
Jedan od kultnih časopisa na Internetu.
http://www.mtv.com
Dovoljno je reći MTV.
http://www.cnet.com
Jedan od najboljih elektronskih izdanja časopisa. Uvijek svježe i zanimljive teme, te dobar izgled ono je što krasi ovaj site.
http://www.nationalgeographic.com
Internet izdanje odličnog časopisa National Geographic





http://www.nytimes.com
I New York Times se nalazi na Internetu.
http://www.cnn.com
CNNov site.
http://www.discovery.com
Site satelitskog programa Discovery Channel
http://www.radio.cbc.ca
I radio postaje se nalaze na Internetu.

7. TRGOVINA

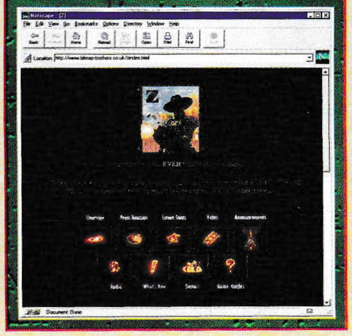
http://cdworld.com
Kupite si audio CD, majicu sa motivom vaše omiljene grupe ili se samo divite niskim cijenama.
http://www.cdnow.com
I tu možete audio CDove, ali i video kasete. Izbor je velik - preko 125.000 artikala.
http://www.shop.com
Još jedan site nakon kojeg ćete se osjećati puno lakše (barem na onoj strani na kojoj nosite novčanik).
http://www.2xist.com
Na Internetu možete kupovati i donje rublje.
http://www.bluplanet.com/tallweb/shopping.html
Na rublje treba nešto obući kako vas ljudi ne bi čudno gledali (ups, možda I griješimo).
http://www.accessnv.com/namark/
Za one koji imaju drugačiji ukus u odijevanju.
http://www.800flowers.com
Želite li se negdje pojaviti sa buketom cvijeća, tada ga na ovoj adresi možete naručiti.
http://presentpicker.com
Tražite li pak neki drugi poklon, pogledajte na ovu adresu.
http://www.amazon.com
Volite li čitati ili kupovati knjige, potražite ih ovdje.
http://www.internet.net
Mjesto za one koji ne znaju na što potrošiti novac (zar ima I takvih?!).

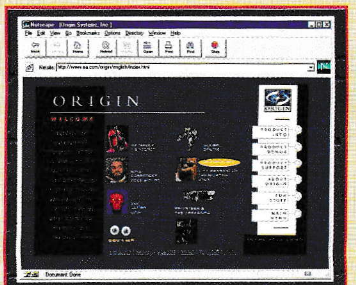
8. SPORT I PUTOVANJE

http://www.indycar.com
Ljubiteljima Indycara ne treba više od ove adrese.
http://www4nando.net/SportServer/basketball/
Naravno, moramo spomenuti i košarku.
http://www.aboutsnowboarding.com
Za one koji vole snijeg i kuhano vino, a k tome još i snowboard.
http://www2.webbernet.net/čbob/international.html
Rezultati internacionalnih



utakmica i linkovi na stranice klubova.
http://www.tenniscountry.com
Tenisači I ljubitelji tenisa, ovo je prostor rezerviran za vas.
http://www.atlanta.olympic.org
U Atlanti je 1996. godine bila ljetna Olimpijada. Posjetite ju.
http://www.city.net
Posjetite gradove po svijetu.
http://www.travelweb.com
Spremate li se na put, prvo posjetite ovaj site.
http://www.terraquest.com/antarctica
Putujte Antartikom.
http://www.tahitiweb.com
Provjerite da li je Jadransko more najljepše na svijetu.





9. HRVATSKA

http://animafest.hr
Site na kojem možete saznati što se sve prikazivalo na prošlogodišnjem Animafestu u Zagrebu. Možete "skinuti" i dijelove filmova pa ih u miru kod kuće pregledavati.
http:// www.hrvatska.com
Iako se fizički ovaj site ne nalazi u Hrvatskoj, on je najveći site na kojem se nalaze mnogobrojne hrvatske stranice.
http://r101.com.hr
Prije dva mjeseca Radio 101 je dobio ogromnu podršku za svoje opstojanje. Ta podrška nije posustala ni na Internetu. U samo nekoliko dana na Internetu se pojavilo više stranica na kojima ste mogli saznati pravu istinu o slučaju radija 101. Ovo je njegov matični site.
http://radio101.cro.net
Poslušajte legendarne week reporte, poznate radio jinglove ili pružite "stojedinici" svoju podršku.
http://www.tel.hr
HPTov site sa svim potrebnim informacijama i popisom svih korisnika i njihovih adresa.
http://www.bug.hr
Site časopisa BUG.
http://www.hr
Najbolje mjesto sa rasporedom hrvatskih linkova po temama.
http://jagor.srce.hr/čsmajstor/privat.htm
Najveći popis osobnih stranica u Hrvatskoj.
http://www.hina.hr
Hrvatska informativna novinska agencija nudi puno informacija.
http://pubwww.srce.hr/generalic
I kod nas se polako počinju javljati virtualne galerije. Ovo je galerija obitelji Generalić

10. OSTALO

http://www.autoweb.com
Na ovom siteu možete saznati maksimalnu brzinu određenog automobila, pogledati cijene novih ili rabljenih I sl.
http://www.dog-e-zine.com
Elektronički site o najpoznatijim kućnim ljubimcima, psima.
http://hillaryshair.com/index.html
Poigravanje sa frizurom prve dame Amerike.
http://artresources.com
Internet ne služi samo za skidanje novih demoa, čitanja omiljenog časopisa on-line ili pokazivanja vaših slika sa ljetovanja već se možete prošetati muzejima, razgledati koju galeriju ili pročitati knjigu.
http://update.wsj.com
Tražite li posao, partnera za novi posao ili vas zanima stanje dionica...posjetite ovaj site.
http://e-math.ams.org
Ima vaša majka pravo kada kaže da je dosta igranja po Internetu i da je krajnje vrijeme za učenje. Naučite matematiku preko Interneta.
http://hcs.harvard.edu
Ukoliko ste poslušali savjet o učenju možda se upišite na Harvard.
http://www.web-usa.com/faces
Upoznajte neke nove face na Internetu.
http://www.usmc.mil
Pogledali ste sve nastavke Ramba, Action Mana i nabavili plastični M-16? Krajnje je vrijeme za prave marince.
http://www.webcom.com/getagift/
Preskočite gradsku gužvu u vrijeme blagdana i kupite darove preko ekrana.



Sezame, otvori se!

Jadranko Tudović

Otvaranje datoteka, pokretanje programa, kopiranje i ostale operacije s datotekama su rutinske radnje koje svakodnevno radimo. To nikako ne bi trebali biti ćiribu-ćiriba rituali obavijeni mistikom i strahopoštovanjem.

Ok. u početku imate i takav osjećaj... Ali treba nastojati što prije skratiti taj period. Što prije to svladate - to ćete prije početi uživati u svom računalu!

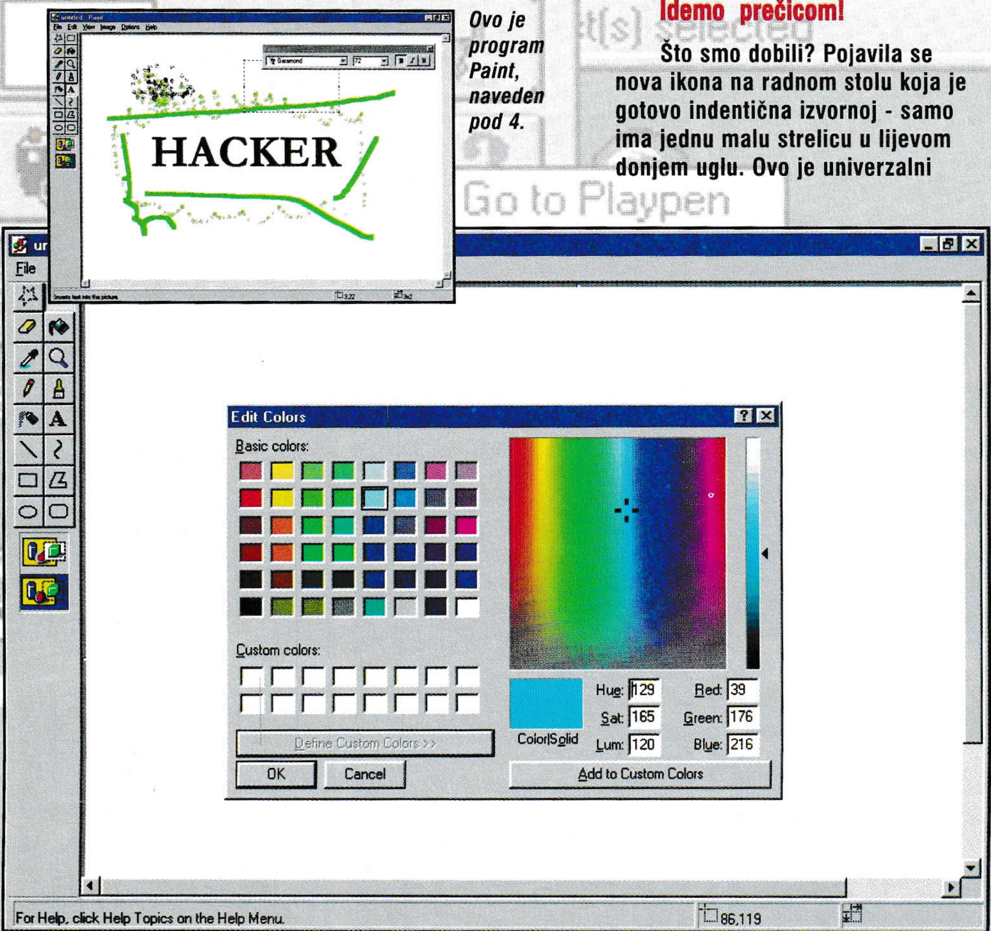
U ovom nastavku poslužiti će nam sljedeći scenario: želimo crtati s programom Paint (to je onaj iz programske grupe Accessories). Već smo prije naučili pokrenuti program idući preko gumba Start-Programs-Accessories-Paint. To je apsolutno ispravan način pokretanja i uvijek, baš uvijek vodi do cilja. Ali s vremenom tako dugi put postane dosadan - ima i kraći!

Naučit ćemo za početak kako "instalirati" svoju ikonu na radni stol (desktop).

Recept br. 1:

1. dvoklik na ikonu "My Computer"

2. dvoklik na ikonu "System (C:)" - to je ikona od našeg "harda"

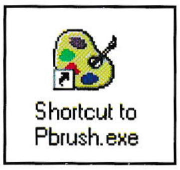


Ovo je program Paint, naveden pod 4.

3. potražimo sada ikonu mape "Windows" i opet dvoklik

4. sada vidimo more datoteka i mapa (stotine njih), no mi tražimo ikonu koja predstavlja program Paint.

5. u ovom koraku ćemo tehnikom povlačenja (za zaboravne - to je kada lijevu tipku miša držite pritisnutu i tako povlačite miša) odvući ikonu Paint na vidljivi dio radnog stola i pustite tipku na mišu!



Idemo prečicom!

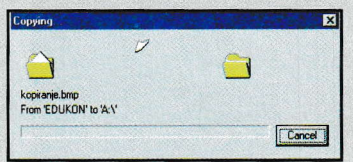
Što smo dobili? Pojavila se nova ikona na radnom stolu koja je gotovo indentična izvornoj - samo ima jednu malu strelicu u lijevom donjem uglu. Ovo je univerzalni način za kreiranje tzv. "Prečica" (eng. Shortcuts). Od ovog trena Paint ćemo moći pokretati dvoklikom na njegovu ikonu-prečicu. POZOR! Kada ovo naučite, ipak nemojte pretjerivati s količinom ikona na radnom stolu - čisto zbog preglednosti!

BRISANJE suvišnih ikona na radnom stolu

Inače, ikone na radnom stolu se brišu vraški jednostavno. Kliknemo DESNOM tipkom miša na ikonu koju želimo obrisati i odaberemo naredbu Delete u izborniku. Još samo treba kliknuti na gumb "Yes" i ikona je bačena u koš za smeće! Zapamtite, računala nikada ne brišu podatke bez pitanja. Osim kada su bolesna - od virusa! No, moramo paziti na jedan mali ali važan detalj! Brisanjem ikone za pokretanje nekog programa, a koja nije prečica, brišete dotični program sa diska!

KOPIRANJE
(eng. Copy = umnožavanje) datoteke

Ovo je neobično lagana operacija od početka postojanja Windowsa. No u Win95 je dobila animirani prikaz koji je svakom početniku jasan.



PREMJEŠTANJE
(eng. Move = pomicanje) datoteke

Sve je isto kao kod kopiranja, ali datoteka biva samo premještena! Kada se vrši kopiranje, a kada premještanje? Ako se vrtimo na jednom disku, tada će sve datoteke biti PREMJEŠTENE uz gore navedeni način (a ne umnožene - što ste možda očekivali). Umnožavanje na istom disku dobit ćete ako prethodno stis-

nete tipku CTRL na tipkovnici. Tada se na pokazivaču miša pojavljuje znak "+".

VAŽNA NAPOMENA! Nikako nemojte učiti i vježbati ove stvari na mapama i datotekama koje niste vi stvorili. To bi moglo loše utjecati na ponašanje vašeg računala i Win95.

EXPLORER

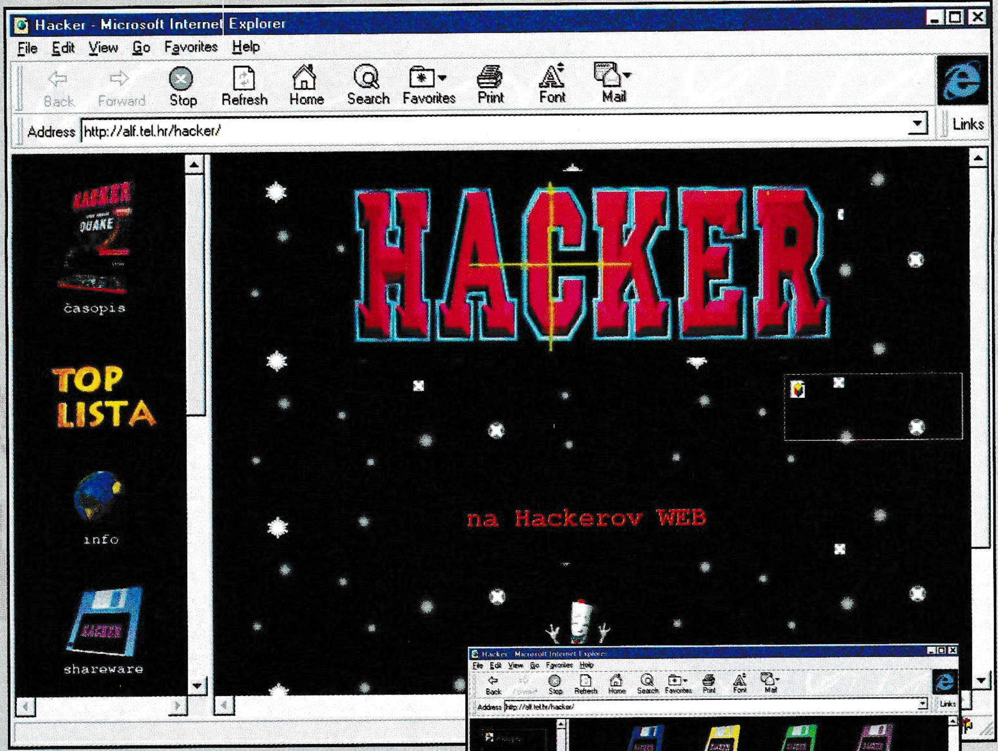
Sve ovo radili smo pomoću "My Computer" ikone. Točnije, kroz tu ikonu pristupili smo sustavu datoteka našeg računala. Postoji još jedan način za "kopanje po diskovima". Zove se Explorer. To je program koji po svojoj logici rada ima puno sličnosti sa nekadašnjim File manager-om iz Win95. Novost prema Windowsima 3.11 je u potpunijem prikazu hijerarhije datotčnih pogona vašeg računala. Vidjet ćete da je i pisač ušao u hijerarhiju! Jer to je u neku ruku sredstvo za spremanje podataka - na papir.

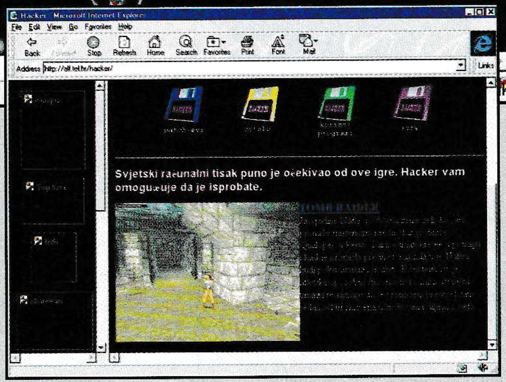
Za upotrebu Explorera već ste spremni. No ipak, pripazite jer je to najjači alat za rad s datotekama. Ako nešto pogriješite i ako se toga odmah sjetite možete se izvući upotrebom tipki Ctrl+Z. To je čarobni Undo i radi dobro.

Kako pokrenuti Explorer? Dva su načina:

1. Klik DESNOM tipkom miša na gumb Start, klik na naredbu Explore!
2. Klik DESNOM tipkom miša na ikonu My Computer i opet klik na riječ Explore!

Prozor u kojem Explorer prikazuje nutrinu datotečnog sustava podijeljen je na dva područja. Na lijevoj strani uvijek je stablo datotečnih pogona (diskovi, printeri, mreža) i mapa. Na desnoj strani uvijek vidimo listu svih mapa i datoteka u otvorenom pogonu ili mapi.





Internet Explorer je programski paket poznatog nam informatičkog diva, Microsofta. Svojom pojavom je ozbiljno zaprijetio Netscape Navigatoru koji je do sada bio jedan od ponajboljih web browsera. Ali Netscape se ne predaje!

MASOVNI POSLOVI

(Hmm, kopiranje igrica?)

Ako treba premještati, kopirati ili brisati više datoteka, recimo 50. Što tada? Da nebiste uništili svog miša na ovako običnom zadatku (bolje onda u nekoj igri) sjetite se dviju fora koje ćete od ovog trena često imati na umu:

1) datoteke idu redom jedna za drugom (u kontiniutetu):

Tada ćemo klikom miša obilježiti prvu u tom nizu, a kada dođemo na zadnju pritisnuti ćemo tipku Shift na tipkovnici (i držati) pa tek onda kliknuti mišem! Dobro, ha?

2) datoteke su razbacane u listi - kako ih markirati:

Još lakše! Pritisnite tipku Ctrl na tipkovnici i ne puštajte ju (ni za živu glavu) a mišem klikajte po željenim datotekama. Što ste dobili? Isprekidano područje markiranih datoteka.

Da biste ovako označene datoteke kopirali ili premjestili morate pokazivač miša postaviti bilo gdje u markirano područje (u plavo) i tehnikom povlačenja odvući datoteke... recimo na disketu - dakle na ikonu od "pogona A:"!





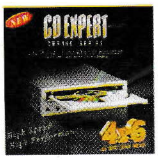


ZOLA

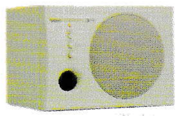
YAMAHA



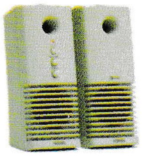
GEAR program za CD upisivače



CDR 400 Prvi 4x6 CD upisivač



YST-MSW10

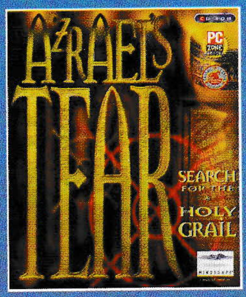


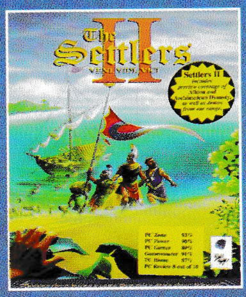
YST-M5

3 Skulls of the Toltecs	449,00
3D Lemings	379,00
Abuse	399,00
A Train & Con Set	179,00
Afterlife, strategija	399,00
AH64-D Longbow	449,00
Air Power	359,00
Albion	399,00
Allied General, strategija	369,00
American civil war, strategija	399,00
Apache Longbow 95	399,00
ATF advance tactical fighter	429,00
Azreal žs Tear	399,00
Battleground: Waterloo, strat.	399,00
Beavis And Butt-Head	399,00
Big Red Racing	179,00
Bioforge	199,00
Blami Machinehead	399,00
Broken Sword	427,00
Capitalism	349,00
Chaos overlords	349,00
Close Combat (Microsoft)	328,00
Civilization II, strategija	399,00
Comand and Conquer, nivoi	169,00
Comand and Conquer+ Cov.Op.	449,00
Conquest of the new World	399,00
Crusader No Regret	399,00
Cybermage	449,00
Cyberia II	429,00
Decathlon	399,00
Descent 2	379,00
Deus	399,00
Discover Astronomy	249,00
Druid	341,00
Duke Nukem 2	179,00
Duke Nukem 3D	399,00
Encarta 1997 Encyclopedia	425,00
EURO 96(HR reprezentacija)	385,00
F15 III	179,00
Fade to Black	399,00
Fantasy General, strategija	369,00
Fatal racing	399,00
FIFA 97	449,00
Flachback	179,00
Flight unlimited	349,00
Formula 1 Grand Prix 2	369,00
Fragile Allegiance	389,00
Full Throttle	250,00
Gabriel Knight 2	449,00
Gene Wars	429,00
Great Naval Battles IV	369,00
Harpoon 2:Admirals Editions	369,00
Heroes of Might and Magic +	399,00

Hind	399,00
History of medicine - Flagtower	399,00
Interactive colections Vol 3	339,00
Lighthouse: The Dark Being	429,00
Lost Eden	199,00
Magic Carpet+	179,00
Master of dimensions	399,00
Megapack 3	399,00
Megapack 4 11 CD	399,00
Megapack 5 10 CD	399,00
Megapack 6 10 CD	399,00
Megarace 2	399,00
Menzoberranzan	359,00
Mortal kombat 3	449,00
Monster Truck (Microsoft)	334,00
Need for speed Special Ed.	449,00
NHL Hockey 97	449,00
NBA Live 96 košarka	449,00
NORMALITY, pustolovine	399,00
Quake	349,00
Olimpic soccer Atlanta 96	399,00
Olimpic games Atlanta 96	399,00
Origins of Man Kind	349,00
Orion Burger	399,00
Pandora Directive	399,00
Pinball 95	199,00
Phantasmagoria	472,00
Race Mania	349,00
Raillroad tycoon	179,00
Rally Championship	399,00
Raptor	229,00
Raven Project	349,00
Rebell assault 2	449,00
Redshift 2, astronomija	399,00
Rings	399,00
Rise and Rule of ancient empir.	429,00
Ripper 6 CD	449,00
Rise of Triad	179,00
Road Rash	399,00
Sabre Team	179,00
Settlers II,strategija	399,00
Shadoen	399,00
Shellshock,vojna simulacija	369,00
Silent thunder	429,00
Silent hunter	399,00
Sim Ant Recreation	179,00
Sim City 2000	399,00
Sim City 2000 Networks	399,00
Sim City 2000 CD Collection	399,00
Sim City Recreation	179,00
Sim Earth Recreation	179,00
Sim Farm Recreation	179,00
Sim Isle dol	349,00

Sim Life Recreation	179,00
Sim Tower	349,00
Syndicate +	229,00
Syndicate wars	449,00
Space Hulk 2: V.O.T.B.A.	349,00
Space race - Flagtower	399,00
Star Trek	429,00
Steel Panthers	369,00
Stonekeep	399,00
Street Fighter II	179,00
Strike Comander	229,00
SU-27 Flanker	369,00
Terminal Velocity	179,00
Tie Fighter	470,00
Time Commando	399,00
Tilt!	179,00
This Means war	399,00
Theme Park	229,00
Thunderscape	369,00
The Gene Machine	429,00
Tomb Raider	399,00
Top Gun	389,00
Total Mania	429,00
Truckology	349,00
Urban runner	449,00
US Navy Fighters	253,00
Wacky wheels	179,00
Warcraft extra, nivoi	169,00
Warcraft 2	349,00
Warcraft 2:B.T.D.P.,dodatak	249,00
Warewolf vs. comanche 2 CD	449,00
Werewolf Clasic	179,00
Warhammer - Sothr	369,00
War in Pacific- Flagtower	399,00
Wing commander III	299,00
Wing commander IV	429,00
Witchaven II	449,00
Worms reinforcements	349,00
Worms	449,00
World of animals JC	179,00
World war I - Flagtower	399,00
World war II - Flagtower	429,00
Z	399,00
X-Wing Collection	339,00







MALOPRODAJA: **ZAGREB, Nova cesta 115** — TEL: 395-153,FAX: 395-152
VELEPRODAJA: **PULA, 1.MAJA 29/1** — TEL:052/35-553 FAX:052/35-446
VELEPRODAJA: **ZAGREB, AVE. V. HOLJEVCA 20/II** — TEL: 6552-726, 6552-727, 6528-513 FAX: 529-248

E-mail adresa: **zola@zg.tel.hr**

RADNO VRIJEME: PON-PET: 8.00-19.30, SUB: 8.00-14.00

Primamo American Express, Diners, Euro-card kartice!

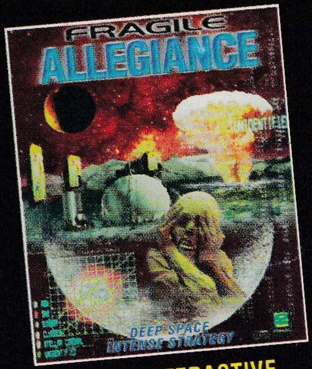
U SVE DOLE NAVEDENE CIJENE UKLJUČENO JE 26,5% POREZA!

ALGORITAM

MULTIMEDIA CENTAR

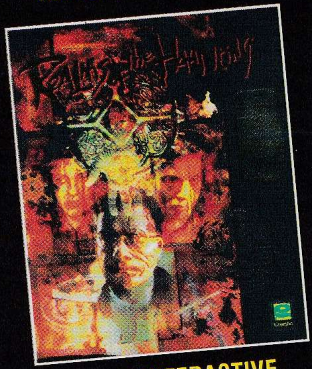
najveći izbor CD Rom naslova na jednom mjestu

FRAGILE ALLEGIANCE



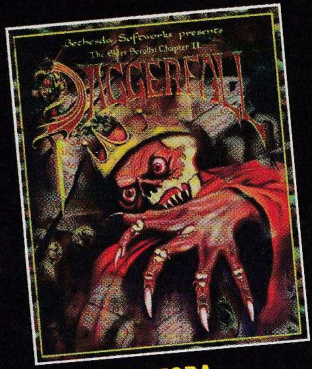
GREMLIN INTERACTIVE

REALMS OF HAUNTING



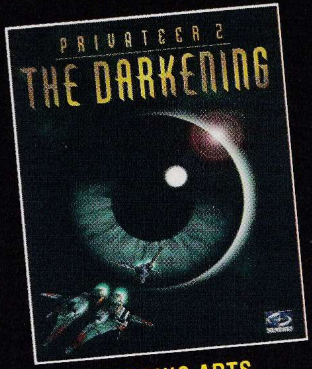
GREMLIN INTERACTIVE

DAGGERFALL



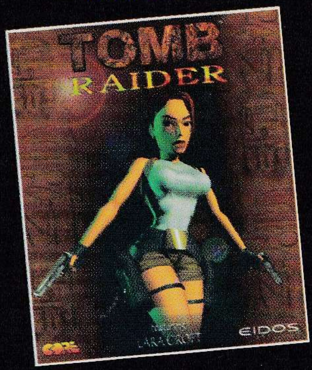
BETHESDA

PRIVATEER 2



ELECTRONIC ARTS

TOMB RAIDER



EIDOS

FIFA 97



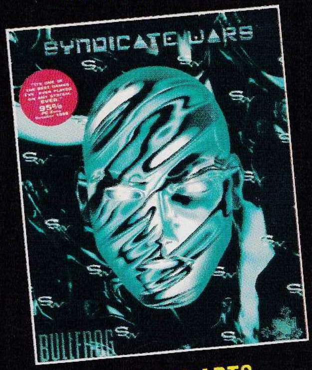
ELECTRONIC ARTS

C&C: RED ALERT



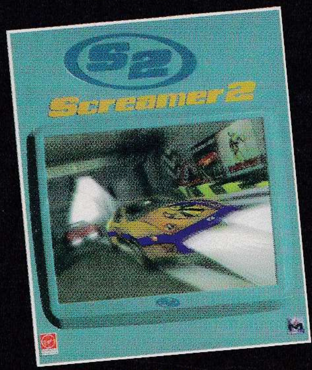
VIRGIN

SYNDICATE WARS



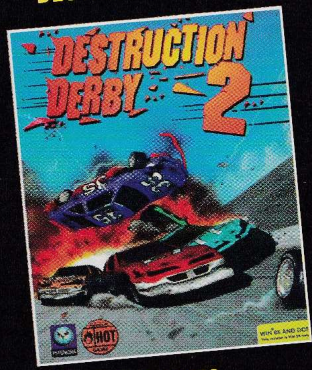
ELECTRONIC ARTS

SCREAMER 2



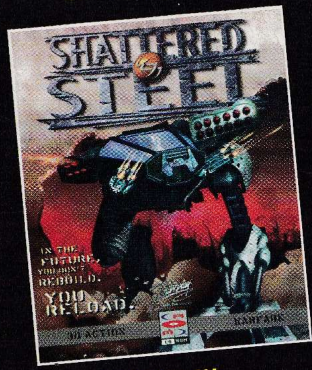
VIRGIN

DESTRUCTION DERBY 2



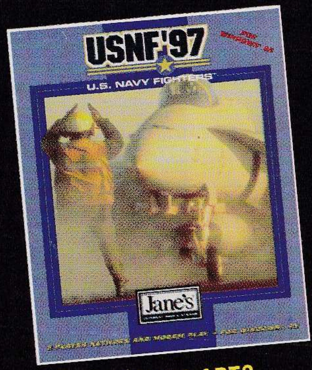
PSYGNOSIS

SHATTERED STEEL



INTERPLAY

USNF 97



ELECTRONIC ARTS

I još 500 drugih naslova. Ne zaboravite na serije CD-ova sa niskom cijenom: ARGENTUM, SIERA ORIGINALS, EA CLASSIC i KIXX!

ALGORITAM

Zagreb:
ALGORITAM
Multimedia Centar
(Hotel Dubrovnik - donja etaža)
Gajeva 1
tel. 01/ 42 28 96

Osijek:
Media Art
Ul. Hrvatske republike 43
(prizemlje)
tel. 031/ 12 75 24

Rijeka:
Sveučilišna knjižara
Supilova 3
tel. 051/ 21 53 83

Pula:
Knjižara Castropola
Istarska 3
tel. 052/ 21 29 66

Sisak:
Strajker Multimedia Centar
Matija GUpca 7

Karlovac:
Comel
M. Vrhovca 3
(Galnik)
tel. 047/ 62 13 88

Split:
Art Shop
(Prod. Centar Koteks)
Matice Hrvatske bb
tel. 021/ 52 43 00 - (63)